REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #208

Play manía

GUÍA DOBLE

RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION
- R.E. HD
- R.E. Zero HD

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4

Play

resident evil ORIGINS COLLECTION

RESIDENT EVIL HD

Guía paso a paso • Coleccionables • Finales • Trofeos

COMPARATIVA

LAS MEJORES AVENTURAS GRÁFICAS

- LIFE IS STRANGE
- THE WALKING DEAD
- BROKEN SWORD 5
- GRIM FANDANGO
- VALIANT HEARTS...

REPORTAJE

TU PS4 A TODO GAS

Assetto Corsa
DiRT Rally
Gran Turismo Sport
Project CARS 2...

JUEGOS EN EL LIMBO

¿QUÉ FUE DE...

Rime, Deep Down, The Last Guardian, Tekken X Street Fighter, Dead Island 2, H1Z1, Beyond Good & Evil 2...

¡Ya lo hemos jugado!

HITMAN

¡EL ASESINO DEFINITIVO VUELVE AL TAJO!

LO MÁS NUEVO

Far Cry Primal • Dark Souls III • UFC2
LEGO: El Despertar de la Fuerza
Homefront: The Revolution • The Division

ANÁLISIS

STREET FIGHTER V

WORLD OF TANKS • LEGO MARVEL VENGADORES
AGATHA CHRISTIE: THE ABC MURDERS
NARUTO SHIPPUDEN UNS4 • UNRAVEL • THE WITNESS...





etiqueta tus cosas! y gana Premios!

#GUAY

#SIN PALABRAS

5 Tablets ASUS 10"

500 HUAWEY Y5

más De 3.000* camisetas tazas mochilas

#aGustito

#Happy

#Ole Ole

#DEVACAS

#EMPOLLANDO

#SORPRESA

Promoción válida hasta 30/04/2016. Bases legales en www.grefusateam.com. *1.084 camisetas, 1.004 tazas y 1.004 mochilas.

EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



La historia se repite a mejor

Hace años me encantaban las aventuras gráficas. Lástima que el PC no fuera santo de mi devoción y que en consolas, las 8 bits de la época, los exponentes del género fueran tan escasos como difíciles de jugar. Con mi 8 bits disfruté de geniales plataformas y trepidantes matamarcianos. Con las 16 bits fue parecido, pero me dejé atrapar por mágicos juegos de rol de vista aérea y me estrené en la lucha, que hasta entonces no me había llamado la atención. PlayStation lo cambió todo, pero explotó como ninguna los juegos de velocidad y dio pie a nuevos géneros, como las aventuras de acción a lo *Tomb Raider* o de terror, a lo *Resident Evil*... Y no quiero alargarme más, sólo quería recapacitar sobre lo mucho que cambia a lo que jugamos en función de la "generación" de consolas que nos toque disfrutar. Cada relevo, cada cambio de plataforma, ha traído consigo una explosión de nuevos género, la evolución de algunos y la casi desaparición de otros.

PS4 ha tenido un crecimiento lento, marcado desde el principio por los shooters subjetivos, casi inexistentes en PS y PS2, los juegos de rol de acción a lo *The Witcher* y las sagas heredadas de PS3. Pero lo bueno es que gracias a PS4 parece que estamos recuperando géneros que yo ya casi había dado por perdidos, al mismo tiempo que se generan nuevas experiencias. Un ejemplo lo tenéis este mes en la revista, con una comparativa de aventuras gráficas que hubiera sido imposible en PS3. Además, no hablamos de las lentísimas aventuras gráficas de la época de PlayStation, si no de grandes juegos que también han sabido innovar. Como también veréis en el este número, la velocidad está cogiendo carrerilla y la lucha, casi desaparecida en los albores de PS3, parece consolidar la recuperación que inició hace unos años. Dicen que la historia se repite y ahora podemos ser testigos de esta teoría...

Y es que en PS4 se da, además, un parámetro que no existía desde finales de los 80: el boom del desarrollo indie. Gracias a los estudios independientes hemos recuperado los plataformas 2D, generalmente combinados con puzzles; los arcades de acción sin complicaciones, los matamarcianos que tanto me gustaban... Y aún queda hueco para innovar con ideas frescas y hasta giros de turca que reinventan géneros clásicos para que parezcan nuevos. Y, ojo, recordad que indie no significa pequeño, barato o cutre. Indie significa, ni más ni menos, independiente. Os sorprendería saber la cantidad de desarrollos que hoy se consideran Triple A y que empezaron como desarrollos indie... Y ya estoy pidiendo el hilo otra vez... Tenemos la suerte de poder recuperar la esencia de los videojuegos de hace años, al tiempo que disfrutamos de experiencia nuevas. Y te recomiendo que no te cierres en banda y des una oportunidad a esos juegos de los que siempre has pensado "no son para mí". Te vas a llevar una sorpresa. Hoy, más que nunca, es mejor dejar fuera lo prejucicios porque si no vas a salir perdiendo sí o sí.

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo... a entregar, cuatro años después, los Hobby Premios, a perdernos en los orígenes de terror y a...



Rafa Aznar viajó a Londres para jugar a *Homefront: The Revolution* y charlar con dos de sus responsables, Fasahat Salim y Stephen Rhodes.



Rafa no ha parado: aquí le veis con Maraco Massarutto, co-fundador de Kunos Simulazioni, creadores de Assetto Corsa.



Daniel Quesada se ha pasado el mes dando guantazos y recibiendo guantazos. Aquí le arrea un "shoryuken" el mismísimo Yoshinori Ono, responsable de *Street Fighter V*.

Lo que nos habéis dicho...

¡Como puños!



@Noguera_76
@AlbertoLloretPM Vaya verdad más GRANDE en tu ARTICULAZO de este mes en @revisplaymania Yo decido lo que me gusta o no me gusta.

Jóvenes ;-)



@LovingDrake1
Acabo de leer en @revisplaymania que *FFVII* "te gustará + que" *FFXIII* y *FFXIV*. Debo ser un monstruo, porque rotundamente no xD

¡Vuelven las miniguías!



@legoeldarion
@revisplaymania ¡Notición! ¡Así da gusto! Quedará perfecta dentro de mi juego, que sin manual pierde mucho! Tenéis un comprador seguro :)

Muy real



@SAZAMdaniel
¡¡¡El artículo de Playstation VR de @revisplaymania me ha dejado "virtualmente" hypeado!!!.

Un buen plan



@JorgeRiveira14
En cuanto acabe exámenes me voy a pegar al mando de PS4 y miraré en @revisplaymania a ver qué jueguitos me compro.

Guardianes ansiosos



@LaraleIsabel
Quiero que llegue septiembre para lucir esto. Mira, pasando, que para mí ya es septiembre @revisplaymania



SUMARIO #208





» **Juegos en el limbo.** Hay desarrollos que son como el Guadiana: desaparecen y no se vuelve a saber de ellos en mucho...



» **Aventuras gráficas.** *Life is Strange*, los juegos de Telltale o los clásicos de Tim Schafer se enfrentan este mes.

NOVEDAD
PÁGINA 42

» **Street Fighter V.** Tras varias ediciones de la cuarta entrega, Capcom por fin lleva su saga de lucha a otro nivel.

» ACTUALIDAD 06
Las últimas noticias, rumores, primeras imágenes y además...
De PS2 a PS4 12
HobbyPremios 2015 14
Póker de ases en PS Store 16
En primera persona: Yoshinori Ono ... 18

» OPINIÓN 20
Los expertos de Playmanía opinan sobre el mundo del videojuego.

» REPORTAJES 22
Hitman 22
Dark Souls III 26
15 juegazos de velocidad 30
Homefront: The Revolution 36
Juegos en el limbo 72

» NOVEDADES 41
Street Fighter V (PS4) 42
LEGO Marvel Vengadores (PS4) 46
Life is Strange (PS4) 48
Gravity Rush Remastered (PS4) 50
World of Tanks (PS4) 52
Agatha Christie The ABC Murders (PS4) 54
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4 (PS4) 56
Resident Evil: Origins Coll. (PS4) 58
Tachyon Project (PS4) 59
The Witness (PS4) 60
Not a Hero (PS4) 62
Unravel (PS4) 63
Nihilumbra (Vita) 64
Atelier Escha & Logy Plus (Vita) 65

» COMPARATIVA 66
Aventuras gráficas 66
Ocho de los mejores exponentes del género, analizados juntos para que sepas cuál se adapta mejor a tus gustos.

» CONSULTORIO 78
Resolvemos todas tus dudas referidas al universo PlayStation.

» GUÍA DE COMPRAS ... 82
Los mejores juegos del catálogo de PS3, PS4, PS Vita y PS Store, comentados y puntuados para que no te equivoques en tus compras.

» AVANCES 88
Tom Clancy's The Division (PS4) 88
Far Cry Primal (PS4) 90
Samurai Warriors 4: Empires (PS4) . 91
Plant vs Zombies Garden Warfare 2 (PS4) . 92
EA Sports UFC 2 (PS4) 93

» RETROPLAY 94
Repasamos la historia de Pac-Man.

REPORTAJE
PÁGINA 22

EN PORTADA
Hitman

El Agente 47 perfila ya el plan de ejecuciones que tendrá que realizar a partir de marzo, con un formato por episodios.

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

- Agatha Christie: The ABC Murders 54
- Alienation 14
- Assetto Corsa 31
- Atelier Escha & Logy Plus: Alchemists of the Dusk Sky 65
- Broken Age 67
- Broken Sword 5 68
- Carmageddon Reincarnation 31
- Crimes & Punishments: Sherlock Holmes 68
- Dark Souls III 26
- DiRT Rally 32
- Distance 34
- Drawn to Death 14
- Drive! Drive! Drive! 31
- Dying Light: Enhanced Edition 8
- Far Cry Primal 90
- Firewatch 15
- FlatOut 4: Total Insanity 34
- Formula Fusion 36
- Gran Turismo Sport 32
- Gravity Rush Remastered 50
- Grim Fandango 69
- Hitman 22
- Homefront: The Revolution 36
- LEGO Marvel Vengadores 46
- LEGO Star Wars: El Despertar de la Fuerza 6
- Life is Strange 48, 69
- Moto Racer 4 34
- MXGP 2: The Official Motocross Videogame 36
- Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4 56
- Nihilumbra 64
- Not a Hero 62
- Plants vs Zombies: Garden Warfare 2 92
- Power Drive 2000 36
- Project CARS 2 33
- Ready to Run 37
- Resident Evil: Origins Collection 58
- Shadow of the Beast 15
- Street Fighter V 42
- Tachyon Project 59
- Tom Clancy's The Division 88
- The Escapists: The Walking Dead 8
- The Walking Dead: Season 2 70
- The Witness 60
- TMNT: Mutants in Manhattan 9
- Trackmania Turbo 37
- Unravel 63
- Valentino Rossi: The Game 37
- Valiant Hearts 70
- Valkyria Chronicles Remastered 9
- World of Tanks 52

Agenda PlayStation

DEL 16 DE FEBRERO AL 16 DE MARZO

El año va cogiendo el ritmo poco a poco y, a lo largo del próximo mes, PlayStation 4 recibirá ya unos cuantos juegos con potencial para convertirse en imprescindibles, como *Street Fighter V*, *Far Cry Primal* o *The Division*. Entre medias, llegarán numerosos indies, así como *Plants vs Zombies: Garden Warfare 2* o la remasterización de *Heavy Rain*, que se lanzará también en físico en un pack junto a *Beyond: Dos almas*.

16 DE FEBRERO MARTES
- Layers of Fear · PS4
- Pixel Piracy · PS4
- Street Fighter V · PS4
- The Escapists: The Walking Dead · PS4
- TRON RUN/r · PS4

23 DE FEBRERO MARTES
- Far Cry Primal · PS4
- Toki Tori 2+ · PS4

25 DE FEBRERO JUEVES
- Plants vs Zombies: Garden Warfare 2 · PS4

26 DE FEBRERO VIERNES
- Professional Farmer 2016 · PS4



2 DE MARZO MIÉRCOLES
- Gunscape · PS4
- Heavy Rain · PS4

4 DE MARZO VIERNES
- Mortal Kombat XL · PS4
- The Witch and the Hundred Knight Revival · PS4

8 DE MARZO
- Tom Clancy's The Division · PS4

11 DE MARZO VIERNES
- Samurai Warriors 4: Empires · PS4 / PS3 /PS VITA

15 DE MARZO MARTES
- EA Sports UFC 2 · PS4



Mortal Kombat XL
La versión completa del juego de lucha de NetherRealm Studios incluirá de serie los personajes lanzados como DLC.
www.mortalkombat.com

MARZO 15

EA Sports UFC 2
Las artes marciales mixtas volverán al octógono de PS4 con una entrega que dejará golpes tremendos.
www.easports.com/ufc
Avance en página 88



Far Cry Primal
Una de las sagas más aclamadas de los últimos años se retrotraerá a la Prehistoria para reinventarse.
www.ubisoft.com/es-ES/game/far-cry-primal
Avance en página 90

Tom Clancy's The Division
Una Nueva York sumida en el caos será la estrella de este ambicioso título de Ubisoft, que combinará mecánicas de shooter, rol y MMO.
tomclancy-thedivision.ubi.com
Avance en página 88



En una galaxia muy, muy lejana...

Episodio VII
EL DESPERTAR DE LA FUERZA

Las piezas de LEGO han vuelto por sus fueros para representar otra vez la eterna pugna contra el lado oscuro, en un juego que será un homenaje a la batalla más reciente de Star Wars. La Fuerza te está llamando... déjala entrar.

LEGO STAR WARS: EL DESPERTAR DE LA FUERZA | PS4 / PS3 / PS VITA | WARNER BROS | AVENTURA | 28 DE JUNIO

Las figuras de LEGO siempre han sido un filón y, desde que dieron el salto a los videojuegos, el estudio que gestiona sus juegos, Traveller's Tales, se ha hartado a convertirlas en los personajes de sagas célebres, especialmente cinematográficas: "El Señor de los Anillos", "Harry Potter", "Indiana Jones", "Piratas del Caribe"... "Star Wars" fue la pionera, allá por 2005, coincidiendo con el cierre de la segunda trilogía (los episodios I, II y III). A la postre, se ha convertido en una de las más prolíficas, al lanzarse también la trilogía original (así como un pack que incluía ambas) y una entrega ambientada en las Guerras Clon. Pues bien, en junio nos llegará una nueva iteración, centrada en el "Episodio VII: El despertar de la Fuerza", que se estrenó en cines hace dos meses.

Argumentalmente, el juego seguirá a pies juntillas los sucesos de la película, pero con el particular humor que caracteriza a los juegos de LEGO. Así pues, veremos a decenas de personajes que representarán la lucha entre la Resistencia y la Primera Orden: Rey, Finn, Poe Dameron, Han Solo, Chewbacca, C-3PO, BB-8, Kylo Ren, el General Hux, la Capitana Phasma... Asimismo, visitaremos el planeta Jakku, la base Starkiller y otros lugares. Por supuesto, no faltarán los combates con sables láser ni las fases aéreas, en las que el Halcón Milenario y el Ala-X nos harán sentir en una nube. Y lo mejor es que no sólo se recreará lo visto en la película, sino también los sucesos previos, correspondientes al lapso temporal transcurrido desde el final de "El Retorno del Jedi", tras la caída del Imperio galáctico.

Por ahora, sólo se ha podido ver un "teaser" que homenajeaba al tráiler oficial de la película de hace unos meses, así como algunas imágenes de juego propiamente dichas que ya permiten intuir que habrá cooperativo para dos jugadores. Traveller's Tales ha confirmado también la presencia de nuevas mecánicas, como un sistema de construcción múltiple que se traducirá en nuevas posibilidades. Respecto a otras plataformas, las versiones de PS4 y PS3 tendrán un contenido exclusivo, formado por un pack de droides y un pack de nivel Agente Phantom.
TT Games ha trabajado estrechamente con la productora Lucasfilm, por lo que el diseño de los personajes será calcado al de los personajes de la película, y la banda sonora de John Williams nos pondrá los pelos como escarpias.



El Halcón Milenario será el gran protagonista de las batallas aéreas y los viajes espaciales. La recreación con piezas será realmente sublime.



El argumento profundizará en lo acontecido entre "El Retorno del Jedi" y "El Despertar de la Fuerza", lo que supondrá un gran valor añadido.







El humor "made in Lego" será constante en la aventura, algo de lo que seguro que se beneficia BB-8, el simpático "heredero" de R2-D2.









LAS VENTAS DE *METAL GEAR SOLID V*

Según el último informe financiero de Konami, *MGSV: The Phantom Pain* ya ha vendido más de 6 millones de unidades a nivel global sumando todos los formatos. Una cifras francamente buenas.

EL REGRESO DE FRANQUICIAS CLÁSICAS

Y no nos referimos sólo a *Doom* que resucitará en PS4 el 13 de marzo. Franquicias míticas como las Tortugas Ninja, Conan e incluso Los Cazafantasmas volverán en los próximos meses.

BUENOS JUEGOS PARA PS VITA...

En enero tuvimos *Nihilumbra* en los juegos "gratis" de PS Plus y hay que agradecer el esfuerzo de TT Games en hacer una versión de *LEGO Marvel Vengadores* a la altura de PS Vita. Y en el futuro nos esperan joyitas como *Odin Sphere: Leifthrasir* o *One Piece: BB.*





... PERO NO TANTOS COMO NOS GUSTARÍA

Seguimos quedándonos sin ver juegos en PS Vita debido a su escaso éxito en occidente. El último caso es *Not a Hero*, un juego previsto (y pensado) para la portátil que al final sólo saldrá para PS4.

LOS EVENTOS "SACACUARTOS"

No es una tendencia nueva (ahí están la BlizzCon, la MineCon...) pero cada vez más compañías lo hacen. Ahora es Square Enix la que prepara un evento para el 31 de marzo en Los Ángeles en el que, previo pago de entrada, revelará detalles de *FFXV* como su fecha de salida. Esperamos que merezca la pena.

LOS PIQUES ENTRE LOS DESARROLLADORES

Hideki Kamiya, responsable de juegazos como *Devil May Cry* o *Bayonetta*, arremetió contra su excompañero en Capcom, Keiji Inafune, afirmando que su próximo juego *Mighty No. 9* es "un insulto para su antigua casa". Inafune le respondió tirando de diplomacia, pero estas disputas no favorecen a nadie.



La edición mejorada de *Dying Light* sustituye a la anterior, que dejará de venderse en las tiendas.

Los vehículos son una de las principales novedades de la expansión *The Following*.

Hay nuevas animaciones que facilitan los movimientos de sigilo y mejoran el "parkour".

Los muertos se yerguen de nuevo

DYING LIGHT: ENHANCED ED. | PS4 | TECHLAND | YA DISPONIBLE

Desde el 12 de febrero, está a la venta *Dying Light: Enhanced Edition*, la versión completa del juego de zombis de Techland, que incluye de serie la expansión *The Following*. Como curiosidad, esta edición viene a sustituir con todas las de la ley a la estándar, tanto a la digital como a la física, que dejará de venderse en cuanto se agote el stock (de hecho, ya es muy difícil de encontrar, tras bajar de precio a 19,99 euros después de Navidad). En los últimos meses, el estudio Techland ha estado trabajando duro para que esta revisión no sólo incluya todos los contenidos que se han ido añadiendo (modo Horda, Be the Zombie, misiones de desafío, etcétera), sino también para mejorar diversos aspectos jugables. Así, la IA de los enemigos ha sido remozada, se ha añadido el nivel de dificultad Pesadilla, se han incorporado 100 animaciones nuevas, hay nuevos personajes secundarios... Como consecuencia, el juego se ha puesto a la venta a un precio de 59,99 euros, aunque los poseedores del original pueden adquirir *The Following* como DLC.

El modo Be the Zombie permite invadir la partida de otros y darles matarile.



El juego aúna el estilo visual y jugable de *The Escapists* con el universo de "The Walking Dead", lo que incluye "bocadillos" para los textos.

THE ESCAPISTS: THE WALKING DEAD | PS4 | TEAM 17 | 16 DE FEBRERO

Más zombis, pero muy chapados a la antigua

La Store de PlayStation 4 recibe este mes *The Escapists: The Walking Dead*, un juego que vio la luz en Xbox One y PC hace unos meses. En él encarnamos a Rick Grimes, un hombre que debe dirigir y proteger a un grupo de supervivientes, entre los que se encuentran muchos personajes de los cómics, como Carl, Lori, Glenn, Maggie o Michonne. En total, hay cinco niveles, que nos llevan por escenarios como un hospital, una granja o una prisión.
La seña de identidad de la aventura es su estética pixelada de 8 bits, con una perspectiva cenital que nos permite verlo todo a vista de pájaro, algo muy útil para huir de los zombis, que tratarán de echarse a nuestra yugular, aunque también podemos hacerles frente con armas que se pueden mejorar. Asimismo, podemos fabricar más de 70 objetos para mantenernos a salvo, gracias a un completo sistema de creación mediante materiales.



La creación de objetos es vital para poder progresar. Hay más de 250 materiales para fabricar hachas, cuchillas, rifles, pistolas...

VALKYRIA CHRONICLES REMASTERED | PS4 | SEGA | PRIMAVERA

El rol más histórico de Sega, ahora en HD

Sega ha confirmado que la remasterización de *Valkyria Chronicles* sí llegará finalmente a Occidente. Con una ambientación en 1935, en una Europa alternativa en la que ya ha estallado la II Guerra Mundial, encarnaremos a un escuadrón encargado de defender Gallia, un país neutral que será invadido. Los combates combinarán turnos, estrategia y disparos en tiempo real. A priori, costará 29,99 euros.



Esta remasterización, que irá a 1080 p y 60 fps, incluirá los contenidos descargables que se lanzaron en PS3.



Poner a Platinum Games al cuidado de las Tortugas Ninja es una garantía de éxito.

TMNT: MUTANTS IN MANHATTAN | PS4 / PS3 | ACTIVISION | VERANO

Héroes del renacimiento

Como se había venido rumoreando, Platinum Games está desarrollando *Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan*. Tras el gran éxito de *Transformers Devastation*, Activision no ha dudado y ha vuelto a confiar en el genial estudio japonés, que cumple su décimo aniversario en 2016, para desarrollar un "hack and slash" protagonizado por las fabulosas Tortugas Ninja, a saber: Donatello, Leonardo, Michellangelo y Rafael.
Con un guión escrito por Tom Waltz, que ya ha trabajado en los cómics de la saga, el juego lucirá una estética de "cel shading" similar a la de dichos cómics, desdeñando el estilo de la serie de animación que tanto marcó a muchos jóvenes en los años 90. El sistema de combate contará con cuatro estilos muy diferenciados para cada personaje, debido a sus distintas armas: katanas, bo, nunchaku y sais. El ritmo será frenético, lo que favorecerá la concatenación de combos, pero, sin duda, lo mejor será el cooperativo online para cuatro, en el que podremos hacer numerosos ataques conjuntos para acabar con villanos como Bebop, Rocksteady o Shredder. Tras tantos años de sinsabores desde los míticos beat'em up de Konami para recreativas y 16 bits, por fin volveremos a disfrutar de las Tortugas Ninja.



Cowabunga! El estilo de combate de cada tortuga variará en función del arma que utilice.



Bebop y Rocksteady no se andarán con chiquitas. Esta motosierra promete ser dolorosa.

EN POCAS PALABRAS

EL GOLPE DEFINITIVO

VUELVE *MORTAL KOMBAT X*

El 4 de marzo se pondrá a la venta *Mortal Kombat XL*, **la edición completa** del excelente **juego de lucha de NetherRealm Studios**. Incluirá los **dos packs de contenido** que han salido desde que el original se puso a la venta, lo que permitirá luchar con personajes como **Goro, Jason Voorhees, Predator, Alien, Leatherface o Triborg.**

LO NUEVO DE INSOMNIAC

MATARILE, EN EL FONDO DEL MAR

Ratchet & Clank no será el único juego que **Insomniac Games** lance este año. **El estudio californiano** acaba de anunciar un **nuevo proyecto para PS4** llamado *Song of the Deep*, que saldrá **en verano.** Se trata de un "metroidvania" en el que exploraremos las profundidades marinas a bordo de un batiscafo. El objetivo será encontrar al padre de la protagonista, derrotando a criaturas, superando puzles...



VUELVEN LOS CLÁSICOS

PÓNGANLE SABOR A LA VITA

Poco a poco, **PS Vita sigue sumando títulos a su catálogo.** Los últimos en llegar han sido ***Oddworld New 'n' Tasty***, que ya se puede descargar desde la Store, y ***Tetris Ultimate***, del que Ubisoft acaba de lanzar una edición en formato físico.

SALDRÁ EN VERANO

WARHAMMER YA TIENE FECHA

Warhammer 40.000, que será distribuido por **Bandai Namco en España, llegará a PS4 el próximo verano.** Inspirado en las míticas figuras de Games Workshop, este **shooter online** ofrecerá batallas de **hasta 60 jugadores**, en las que soldados y tanques sembrarán el caos y la destrucción.

CON EL MODELO DE 1 TB

PS4 RECIBE DOS NUEVOS PACKS

PS4 sigue con su gran ritmo comercial, y parte de la culpa la tienen los constantes packs que se ponen a la venta. Sin ir más lejos, **en febrero, se lanzarán dos nuevos packs con el modelo de 1 TB a 399,95 euros,** aprovechando las salidas de ***Street Fighter V*** y ***Far Cry Primal***, los días 16 y 23.

PACK REMASTERIZADO

NARUTO POR ANTICIPADO

Aprovechando el reciente lanzamiento de la cuarta entrega en PS4, **Bandai Namco** acaba de poner a la venta ***Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm Collection***, una **recopilación para PS3** que incluye l**as tres primeras entregas** de la famosa saga de lucha.



TRAS UNA FUSIÓN

SCE CAMBIA SU DENOMINACIÓN

Sony Computer Entertainment, la división de videojuegos de la compañía japonesa, **se ha fusionado con Sony Network Entertainment** para dar lugar a **Sony Interactive Entertainment.** En la práctica, esto supondrá un mayor énfasis en **PS4, PS VR, Worldwide Studios** y otros servicios.

CON EDICIÓN ESPECIAL

RESURRECCIÓN DE UN MITO

El 13 de mayo se lanzará *Doom*, el regreso de uno de los **shooters más míticos**, que vuelve de la mano de sus creadores originales para ofrecernos una **puesta al día del clásico brutalmente divertida**. Y como todo juegazo que se precie, también habrá una **edición coleccionista**, con caja metálica y una **figura de 30 cm de un revenant** que viene sobre una base iluminada por LED. Tiene pintaza.



SUSCRÍBETE EN:
WWW.PLAYSTATION.COM/SUSCRIBETE

PS4 JUEGOS PLAYSTATION PLUS NOTICIAS PS STORE AYUDA INICIAR SES

Suscribirse es fácil y rápido
Noticias por correo electrónico

■ Registarse es muy fácil: sólo necesitas una dirección de correo electrónico y tus datos.

Mira aquí uno de nuestros correos electrónicos para descubrir qué es lo que te espera.



Sé el primero en conocer la información más reciente sobre juegos, música, películas, aplicaciones y mucho más.



No te pierdas ninguna oferta exclusiva ni las rebajas de PlayStation Store y otros distribuidores.



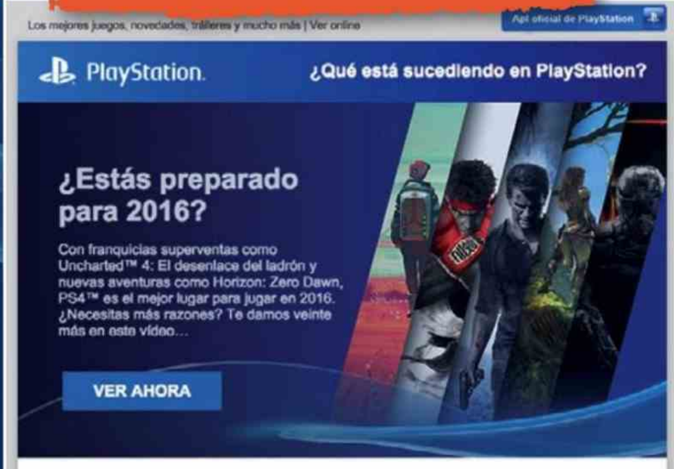
Participa en concursos para ganar increíbles premios de PlayStation.

Unirse a la newsletter de PlayStation tiene ventajas... ¡y premio!

Si te suscribes a la newsletter, estarás informado de todas las novedades y podrás ganar jugosos premios.

Hoy en día, es más fácil que nunca estar informado de cualquier cosa que nos interese: basta con acceder a internet para encontrar un universo de redes sociales, páginas web y aplicaciones que nos conectan con nuestras aficiones en un suspiro. Eso sí, hay que buscar. La manera más cómoda de estar informado es que la información nos llegue directamente a nuestro buzón de correo electrónico, algo que los usuarios de PS4 tenemos fácil gracias a la newsletter semanal que PlayStation envía a sus usuarios registrados.

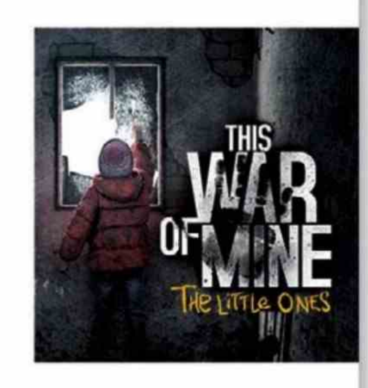
Basta con entrar en la web oficial de PlayStation, indicar el correo electrónico en el que queremos recibir la newsletter y rellenar nuestros datos personales. Ya está. De este modo, recibiremos la información más reciente sobre juegos, música, películas... y no se nos escapará ninguna de las rebajas que, periódicamente, se producen en PlayStation Store. Por si fuera poco, estar suscritos a la newsletrer nos permite participar en un montón de concursos y sorteos, así como ganar increíbles premios. Ahora mismo, todos los que se suscriban a la newsletter de PlayStation podrán ganar un lote compuesto por *Call of Duty Black Ops III* y su DLC Awakening; *FIFA 16* y 12.000 FIFA Points; un DualShock 4 y una suscripción por dos años a PS Plus. Y sortean dos lotes... ¡sólo por registrarte! ¿A qué esperas? Visita www.playstation.com/suscribete para inscribirte, participar en el sorteo y, además, estar siempre a la última de todas las novedades de PS4.



This War of Mine: The Little Ones

Vive la guerra desde la perspectiva de un grupo de civiles, niños supervivientes incluidos, con el descarnado y sugerente This War of Mine: The Little Ones.

COMPRAR



Netflix ya está disponible



Disfruta en tu PS4 de los últimos títulos originales de Netflix que están en boca de todos, además de multitud de grandes películas y los mejores programas de televisión. Si aún no has probado Netflix, regístrate ya y prueba un mes gratis.*

VER NETFLIX



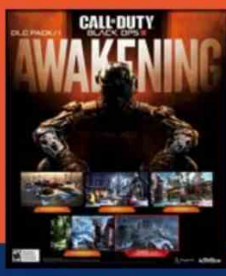
LEGO® Marvel's Avengers

...ete al equipo de LEGO® Marvel ...engers y disfruta del primer ...eojuego para consola con ...sonajes e historias de la aclamada película Los Vengadores de Marvel,

■ La newsletter de PlayStation te mantendrá informado de todo lo que ocurra en PS4: lanzamientos, descuentos, concursos...

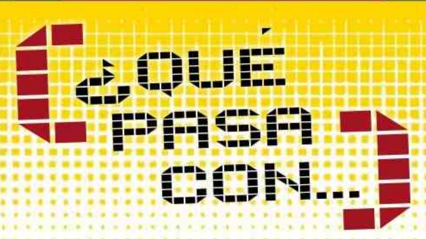
¡SUSCRÍBETE Y GANA ESTE LOTE!

Suscribirse a la newsletter es gratis y pone a tu alcance, además de información, la oportunidad de ganar premios como éste. Corre a suscribirte y podrás ganar este lote (sortean dos): *Call of Duty Black Ops III* y su DLC *Awakening*; *FIFA 16* y 12.000 FIFA Points, un DualShock 4 y dos años de suscripción a PS Plus.







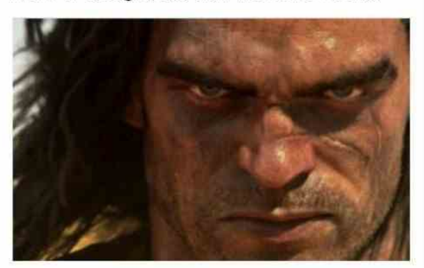


... el juego de "Star Wars" de Visceral Games?

Blake Jorgensen, director financiero de EA, afirmó que *Titanfall 2, Mass Effect: Andromeda* y el nuevo *Battlefield* llegarán en este año fiscal (que termina en marzo de 2017). En cuanto al juego de "Star Wars" que prepara Visceral, declaró que "aún le quedan un par de años".

... el regreso de Conan a nuestras consolas?

El bárbaro por excelencia se estrenará en PS4 de la mano de Funcom en *Conan Exiles*, una aventura tipo "sandbox" que nos sumergirá en una salvaje era hiboria. Por desgracia, aún no tiene fecha.



... los juegos basados en "Cazafantasmas"?

El 12 agosto llegará a los cines la nueva peli de "Cazafantasmas" y, al parecer, Activision estaría preparando un juego para estas fechas sobre la franquicia. Eso sí, aún no sabemos si adaptará esta nueva versión femenina de los Cazafantasmas o si repasará las pelis clásicas.

... el E3 2016?

Mientras que Bethesda ya nos ha comunicado la fecha de su conferencia en el próximo E3 (12 de junio), EA anuncia que hará un evento propio llamado EA Play un par de días antes del E3 (del 12 al 14 de junio) abierto al público y que se celebrará en Los Ángeles y en Londres simultáneamente.

... *Ratchet & Clank*?

El 12 de abril es la fecha elegida por Sony para el regreso de este inolvidable dúo galáctico de la mano de Insomniac, sus creadores originales. La película está prevista para el 29 de abril.



¡Grandes clásicos de

Sony pone a nuestra disposición en el Store algunos juegazos de PS2 para que los disfrutemos en PS4. Aquí están los primeros pero... ¡habrá más!

Vale que no es el tipo de retrocompatibilidad que todos deseamos, pero algo es algo. Sony ha puesto en PS Store una selección de juegazos de PS2 para que los disfrutemos en PS4. Los veremos a 1080 p (aunque con franjas negras en los laterales) y con trofeos (la lista de trofeos de cada título ha sido diseñada teniendo en cuenta las opiniones de sus creadores para respetar la esencia del original). Y cómo no, mantendrán íntegras las funciones de los juegos en PS4: poder retransmitir las partidas, Share Play, uso a distancia, noticias de actividad... ¡Incluso algunos de ellos son compatibles con PS Move! (como *Star Wars: Jedi Starfighter*). Lo malo es que no son baratos y algunos llegan en inglés (cuando el original en PS2 nos llegó en castellano) Aquí tenéis los primeros juegos. ¡Y desde el blog de PlayStation os animan a que sugiráis más!

Rol de acción • Sony • Castellano • 14,99 euros • Salió en 2001



Dark Cloud

EL PRIMER **JUEGAZO** DE PS2

Fue el primer juego del catálogo de PS2 que nos causó verdadera admiración. Buen rol a cargo de Akihiro Hino y su estudio Level 5.

Aventura de acción • Rockstar • Castellano • 14,99 euros • Salió en 2001

Grand Theft Auto III

CON ***GTA III*** EMPEZÓ TODO

GTA III fue el germen del "sandbox" tal y como lo conocemos hoy en día. Uno de los juegos más influyentes del catálogo de PS2.





Rol de acción • Sony • Castellano • 14,99 euros • Salió en 2005





Rogue Galaxy

UNA **ROLERA** EPOPEYA ESPACIAL

Conviértete en un pirata espacial en este RPG con combates en tiempo real, 8 personajes controlables y unas 100 horas de juego.

Av. de acción • Rockstar • Castellano • 14,99 euros • Salió en 2002

GTA Vice City

UN *GTA* **OCHENTERO** Y MEMORABLE

GTA III sentó las bases y *San Andreas* lo culminó, pero nunca olvidaremos las peripecias de Tommy Vercetti en esta ochentera versión de Miami.



Velocidad • Disney Int. • Inglés • 9,99 euros • Salió en 2002





SW Racer Revenge

VUELVEN LAS **CARRERAS** DE VAINAS

Compite contra los 18 pilotos más hábiles de la galaxia en trepidantes carreras. Ojo, que está en inglés como los otros dos juegos de "Star Wars".

PS2 llegan a tu PS4!

Aventura de acción • Disney Interactive • Inglés • 9,99 euros • Salió en 2002



SW Bounty Hunter

CAZARRECOMPENSAS **GALÁCTICO**

Manejando a Jango Fett, recorre los rincones más oscuros del universo "Star Wars" en busca de la peor escoria de la galaxia.

Acción • Disney Interactive • Inglés • 9,99 euros • Salió en 2002

SW Jedi Starfighter

BATALLAS DE ALTOS VUELOS

A los mandos de distintas naves participa en decisivas batallas que tienen lugar antes de lo narrado en "El Ataque de los Clones".





No son baratos, pero todos están a 1080 p, les han añadido trofeos y mantienen muchas funcionalidades propias de PS4 como poder retransmitir las partidas.

Av. de acción • Rockstar • Castellano • 14,99 euros • Salió en 2004



GTA San Andreas

LA **CULMINACIÓN** DE UN GÉNERO

Un historia de pandilleros inolvidable, tres ciudades, infinidad de cosas para hacer... *GTA San Andreas* seguramente es el mejor juego de PS2.

Acción • Sony • Castellano • 9,99 euros • Salió en 2001

Twisted Metal: Black

LA **MUERTE** VA SOBRE RUEDAS

Combate a bordo de variados vehículos equipados con distintas armas en arenas repletas de demenciales rivales que sólo quieren liquidarte.



Acción • Sony • Castellano • 9,99 euros • Salió en 2003

The Mark of Kri

UNA **JOYA** POCO CONOCIDA DE PS2

El valeroso guerrero Rau y su espíritu guía Kuzo deben luchar para impedir que las fuerzas oscuras desaten un terrible mal.





Acción • Sony • Castellano • 9,99 euros • Salió en 2003





War of the Monsters

MONSTRUOSOS **COMBATES**

Gigantescos seres monstruosos asolan nuestro planeta y ahora pelean entre sí por la supremacía en 13 escenarios distintos.

EL QUIOSCO

REVISTA OFICIAL NINTENDO

» 3,50 € » YA A LA VENTA

POKKÉN TOURNAMENT, LUCHA POKÉMON EN WII U

Pokémon y **Zelda** se reparten el protagonismo: en la revista te lo cuentan todo sobre ***Pokkén Tournament*** y ***Zelda Twilight Princess HD*** para Wii U y ***Pokémon Mundo megamisterioso*** e ***Hyrule Warriors Legends*** para 3DS. Además, análisis de ***LEGO Marvel Los Vengadores*** y ***Final Fantasy Explorers*** y avances de los deseados ***Yo-Kai Watch***, ***Star Fox Zero*** y ***Bravely Second***. Ah, y estalla la **amiibomania** con la nueva sección para coleccionistas de figuras.



HOBBY CONSOLAS

» 3,50 € » 26 DE FEBRERO

LAS GRANDES EXCLUSIVAS DE PS4 Y ONE, CARA A CARA

Uncharted 4 y ***Quantum Break*** van a calentar la primavera en PS4 y Xbox One y en Hobby Consolas adelantan todas sus claves -y la última hora- en un reportaje doble. Y aún hay más. También encontraréis reportajes con toda la información sobre ***LEGO Star Wars El Despertar de la Fuerza*** o un sentido homenaje a **25 mascotas que se quedaron por el camino.** Y por supuesto, los análisis de ***Far Cry Primal***, ***Dying Light Bravely Second*** y otros lanzamientos. Tampoco faltan a la cita los regalos (los posters y el **segundo suplemento del 25º aniversario** de la revista) y mucho más.



ESTOS SON **LOS MEJORES DE 2015** SEGÚN LOS LECTORES DE AXEL SPRINGER

HOBBY PREMIOS 2015

Después de unos años sin celebrar nuestros famosos Hobby Premios, el pasado 3 de febrero tuvo lugar, en el Telefónica Flagship Store de Madrid, la gala de entrega de estos galardones, que otorgan los lectores de las revistas y webs de Axel Springer. Representantes de las principales compañías de nuestro país nos acompañaron en esta fiesta del videojuego.



MEJOR JUEGO DE PSVITA

Resident Evil Revelations 2

CAPCOM

Jaime González, Product Manger de **Koch Media** para **Capcom**, recogió el premio que le entregó Sonia Herranz, la dire de Playmanía.

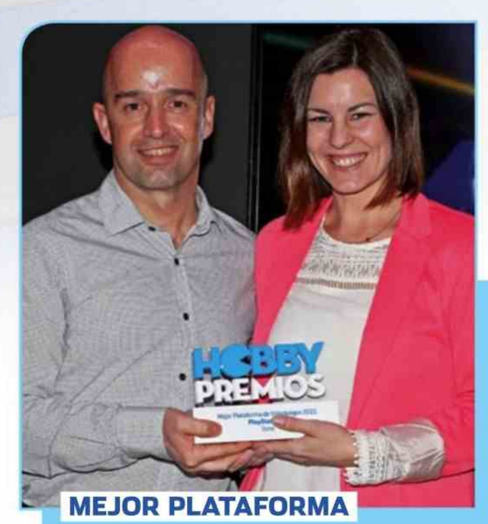


PREMIO ESPECIAL

25 AÑOS DE HOBBY CONSOLAS

GAME

Para celebrar sus 25 años, **Hobby Consola**s ha entregado un premio especial a la única compañía que ha estado presente en todos los números de la revista: **GAME**. Recogió en premio **Pablo Crespo**, Director General de GAME, de manos de **Manuel del Campo**.



MEJOR PLATAFORMA

PlayStation 4

SONY

Y la mejora plataforma para jugar fue, por goleada, PlayStation 4. No es de extrañar que **Susana Martín Valiente**, PR Manager de **Sony Computer España**, recogiera el premio así de sonriente.



MEJOR COMPAÑÍA

Bethesda

BETHESDA

Jaime González, Jefe de Producto de **Koch Media** para Bethesda, recogió el premio que le entregó Javier Abad, Director de Área de Videojuego de Axel Springer España.



MEJOR JUEGO ABSOLUTO

The Witcher III Wild Hunt

BANDAI NAMCO

David Fraile, Director de Marketing de **Bandai Namco**, recogió su trofeo de manos de Javier Abad.



MEJOR JUEGO DE PS3

Metal Gear Solid V The Phantom Pain

KONAMI

Dos “Sonias” en el escenario. **Sonia Aparicio**, Senior Manager de **Konami España**, recogió el galardón en nombre de Snake.



MEJOR JUEGO DE PS4

Bloodborne

SONY

El premio a mejor juego del año para PS4 recayó en un exclusivo de la consola, el genial *Boodborne.* Sonia le entregó el trofeo a **Ignacio Rodrigo**, relaciones Públicas de **Sony Computer Entertainment España**.

PREMIO ESPECIAL



A LA TRAYECTORIA PROFESIONAL

James Armstrong

El Consejero Delegado de Sony Computer España desde que él mismo fundó la compañía hace más de 20 años, dejó su cargo este noviembre. Un hombre que ha influido tanto en la industria del videojuego de nuestro país no se podía quedar sin este premio.

PREMIO ESPECIAL



PREMIO HOBBY INDUSTRIA

PlayStation Talents

Nuestro portal Hobby Industria (dentro de hobbyconsolas.com), dedicado en exclusiva al videojuego español, ha querido premiar la iniciativa PS Talents, puesta en marcha por **Sony España** precisamente para apoyar el desarrollo local. Recogió el premio **Susana Martín**.

LA CEREMONIA



Sara Escudero hizo de maestra de ceremonias con mucho humor.



Nuestros compis de la web entrevistaron a los ganadores, entre canapé y canapé.



La foto de familia de todos los premiados. Al final de la gala de entrega de premios celebrada en el Tefónica Flagship Store de Madrid, todos los galardonados posaron juntos, y así de sonrientes, con sus trofeos.



Manuel del Campo, CEO de Axel Springer España, intervino antes de la entrega de premios.

OTROS PREMIADOS



MEJOR JUEGO DE NINTENDO 3DS

The Legend of Zelda Majora's Mask

NINTENDO

Rubén Guzmán, le entregó el premio a **Manuel Curdí**, jefe de producto de 3DS en **Nintendo España**.

MEJOR JUEGO DE NINTENDO WII U

Xenoblade Chronicles X

NINTENDO

Uno de los juegos de rol más aclamados de esta generación ganó el galardón de mejor juego de Wii U.



MEJOR JUEGO DE XBOX ONE

Rise of the Tomb Rider

MICROSOFT

Lidia Pitzalis de Category Manager de **Microsoft España**, recogió el premio de manos de David Martínez.

MEJOR JUEGO DE XBOX 360

Rise of the Tomb Rider

MICROSOFT

La aventura de Square-Enix, distribuida por Microsoft, se llevó también el premio de mejor juego en 360.



MEJOR JUEGO DE PC

The Witcher III Wild Hunt

BANDAI NAMCO

Silvia Martín, de **Bandai Namco**, se llevó así de contenta el premio para *The Witcher III...* Uno de ellos.



PREMIOS ESPECIAL AUTOBILD

Need for Speed

ELECTRONIC ARTS

Gabriel Jiménez, entregó el premio Autobild, al mejor juego de conducción, a **Federico García**, de **EA**.

PREMIO ESPECIAL COMPUTER HOY

Asus ROG G20AJ

ASUS

Y nuestros compañeros de Computer Hoy dedicaron un premio especial al mejor ordenador para jugar...

LA TIENDA DIGITAL DE PS4 SIGUE LLENÁNDOSE DE GENIALIDADES INDIES

PÓKER DE ASES DE



Este sucesor espiritual de *Dead Nation* recordará también a otro shooter como *Helldivers*.



PS4 | ACCIÓN | HOUSEMARQUE (SONY) | 30 DE MARZO | 19,99 €

RESÉRVALO YA Y HAZTE CON UN TEMA DINÁMICO EXCLUSIVO DE ALIENATION™

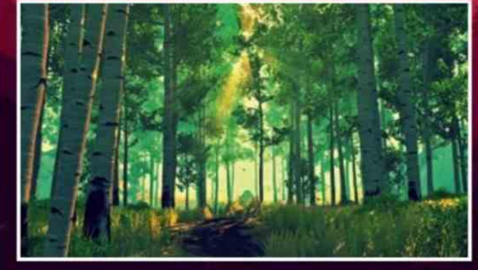
ALIENATION

Housemarque, el estudio creador de *Resogun* y *Dead Nation*, está a punto de lanzar este shooter de perspectiva isométrica, en el que, como soldados acorazados, nos enfrentaremos a una invasión alienígena. Apoyado en un sistema de joysticks duales para el movimiento y el apuntado, el juego contará con cooperativo para cuatro personas y será muy táctico, ya que los entornos serán completamente destructibles, a lo que se unirán la existencia de diversas clases, las mejoras de habilidades y la personalización de las armas. Será posible invadir las partidas de otros, como un mercenario cazarrecompensas.





El "walkie talkie" y la brújula serán vitales para desenvolverse en esta bucólica aventura.





PS4 | ACCIÓN | THE BARTLET JONES SUPERNATURAL DETECTIVE AGENCY (SONY) | FEBRERO | FREE TO PLAY



David Jaffe, creador de *God of War*, ha fundado su propio estudio y está trabajando en este shooter online para cuatro jugadores. La mayor peculiaridad de este "free to play" es que la estética será como el cuaderno de un mal estudiante de instituto, lleno de garabatos. Así, los escenarios irán cambiando constantemente, a medida que el "artista" vaya dibujando cosas sobre sus deberes o sus apuntes de clase. De hecho, podremos llamarlo para que se meta en las páginas y combata a nuestro lado, derramando refrescos sobre los rivales o pegando puñetazos en las hojas. Habrá que ver su profundidad, pero pinta muy original.





DESCUBRE OTROS GRANDES JUEGOS:
WWW.STORE.PLAYSTATION.COM

PS STORE

La tienda online de PlayStation es una fuente inagotable de sorpresas, pero lo mejor es que cada vez se pueden encontrar juegos más grandes y espectaculares que, por supuesto, siguen siendo frescos e innovadores. Aquí van cuatro ejemplos:



PS4 | AVENTURA | CAMPO SANTO
9 DE FEBRERO | SIN CONFIRMAR

FIREWATCH

Exclusiva de PS4 en consolas, esta preciosa aventura nos pondrá en la piel de Henry, un hombre que, para huir de sus problemas matrimoniales, se convertirá en guarda forestal de un parque nacional de Wyoming. Su cometido será prevenir incendios y mantener el orden, pero pronto se verá obligado también a desentrañar los misterios que allí habitan. La narrativa será el eje del juego, de modo que Henry sólo contará con una radio para relacionarse con el mundo exterior, más concretamente con su supervisora, llamada Delilah. Las decisiones que tomemos y las respuestas que demos al conversar con ella influirán en la relación, algo que dará mucho juego. La dirección artística apunta grandísimas maneras, y no es de extrañar, pues Campo Santo cuenta con gente que ha trabajado en sagas como *Bioshock, The Walking Dead* o *Brutal Legend*. No le perdáis la pista forestal.



Cada personaje tendrá sus movimientos. Habrá tanto tiros como golpes cuerpo a cuerpo.







El mundo de Karamoon ofrecerá una peculiar mezcla de tecnología y ruinas antiguas.





PS4 | ACCIÓN | HEAVY SPECTRUM ENTERTAINMENT LABS (SONY)
23 DE MARZO | 19,99 €

SHADOW OF THE BEAST

Esta reinvención del clásico de Amiga de 1989 está ya a la vuelta de la esquina. Como una bestia llamada Aarbron, deberemos explorar las tierras de Karamoon para pararle los pies al hechicero Maletoth. El desarrollo será bidimensional y combinará acción y plataformeo, en niveles lineales que estarán plagados de enemigos y de trampas. A medida que devoremos almas de enemigos, obtendremos nuevos ataques y habilidades con los que desatar la vena más gore del caprino protagonista. Al margen de los recurrentes salpicones de sangre, el juego lucirá una bella estética, especialmente en cuanto a fondos paisajísticos.





ENTREVISTA A...
YOSHINORI ONO

"Queremos mantener vivo *SFV* durante 7 u 8 años"

Yoshinori Ono es uno de los responsables directos de que el género de la lucha en general y la serie *Street Fighter* en particular vivan otra época dorada. Tras asombrarnos con *SFIV* y sus "expansiones", quiere hacer otro "perfect" con *SFV*.

Después de más de 25 años de la serie *Street Fighter*, en su opinión, ¿cuál es la clave para seguir sorprendiendo a los jugadores?
Creo que a lo largo de las distintas entregas hemos sabido introducir distintos ajustes en el sistema de combate. ¿Ejemplos? El sistema de "parries" en *SFIII*, los Custom Combos en *Alpha*. los Focus Attacks en *SFIV*... y ahora el sistema V-Trigger en *SFV*. Pero hemos sabido mantener el "core", la esencia de la serie. Haciendo un símil culinario, la "pasta" es la misma pero cada entrega tiene su propio sabor porque llevan "salsas" distintas, que es lo que sorprende al jugador que las degusta (risas).

¿Cuál es el mayor desafío que se han encontrado en el desarrollo de *Street Fighter V*?
Street Fighter IV ha cumplido ya los 7 u 8 años de edad y con *Ultra SFIV* ya establecido, habíamos llegado a un punto de no retorno. El equipo de *SFV* quería volver al concepto original de *SFIV* y resetear ciertos aspectos. Y lo difícil era hacerlo permitiendo a los jugadores noveles disfrutar del juego mientras que a la vez proporciona la profundidad que demandan los jugadores experimentados.

¿Cuáles son las principales diferencias y mejoras entre *SFV* y la entrega anterior?
Hemos desarrollado *SFV* con la intención de atraer a tantas personas como sea posible, así que queremos que tanto los veteranos como los recién llegados se encuentren en el mismo punto de partida. Uno de los mayores cambios es que el "timing" para ejecutar los movimientos es menos estricto, pero no ha cambiado tanto como para que a los veteranos les resulte extraño. Se podría decir que las diferencias que se sienten pueden depender del nivel de habilidad de cada jugador.

¿Cree que el sistema V-Trigger hace el juego más orientado a los jugadores "hardcore"?
El sistema V-Trigger está diseñado para una amplia variedad de jugadores. Permite que tanto los "hardcore" y como los jugadores casuales puedan realizar los movimientos, equilibrando las necesidades de ambos grupos.

¿Puede explicarnos cómo es el proceso de selección de personajes para el "roster"? ¿Qué es lo más importante a la hora de decidir qué personaje está dentro o fuera del juego?
Hay tantos personajes en el universo *Street Fighter* que tenemos mucho donde elegir. Equilibrar el "roster" inicial es clave. Y no sólo eso, sino que tenemos que elegir personajes que tengan sentido para la historia de fondo del juego (los acontecimientos de *SFV* se establece entre *SFIII* y *SFIV*). Además, los 6 personajes adicionales que añadiremos en el primer año han sido elegidos con la idea de enriquecer el "roster" con diferentes estilos de combate. Y estamos muy atentos a la reacción de la comunidad ante los anuncios de los nuevos personajes y la tendremos en cuenta.

¿Cuál es su personaje favorito de la serie?
Creo que los diseñadores hacen un gran trabajo con los personajes femeninos. Me gustan todos, pero mis favoritos son y siempre han sido Cammy y R. Mika (risas).

> **"En el modelo de negocio de *SFIV* lanzamos actualizaciones que había que comprar. Con *SFV* intentamos dejar atrás este enfoque y conseguir el juego y el modelo que la comunidad quiera".**

¿Hasta qué punto cree que la historia es importante en un juego de lucha?
Siempre he pensado que es necesario introducir un "background", casi a modo de prólogo, para presentar cada personaje y que los jugadores puedan entender sus antecedentes y motivaciones y, así, empatizar con ellos. Hasta *SFIV* habíamos cubierto eso con escenas y líneas de diálogo antes de los combates. Sin embargo, independientemente de los jugadores de *SF* que conciben el juego como una mera "herramienta de lucha", estamos convencidos de que hay gente que quiere ver

Yoshinori Ono: toda una vida dedicada a Capcom

Aunque es conocido por su enorme trabajo en *Street Fighter IV*, Yoshinori Ono ha participado en otros muchos juegos de Capcom.



■ *Street Fighter X Tekken* es un crossover que enfrentó a personajes de *Street Fighter* contra los de la serie de Bandai Namco.



■ *Shadow of Rome* es una salvaje aventura de acción ambientada en la Roma clásica y producida por Ono.

■ *Onimusha: Dawn of Dreams* es la última entrega de esta saga mítica de PS2. No hay planes para resucitarla.

Yoshinori Ono ha desarrollado toda su trayectoria profesional en Capcom. Entró a formar parte de la compañía de Osaka en 1998 y, como suele ser habitual, empezó desde abajo, ocupándose de la parcela sonora en juegos como *Street Fighter Alpha 3, Street Fighter III 3rd Strike* o *Breath of Fire IV*. Su "mentor" en la compañía fue Keiji Inafune, al que asistió en la producción de *Onimusha 2.* También trabajó en los dos *Resident Evil: Outbreak* de PS2, antes de ser productor de muchos juegos como los listados aquí debajo. También es productor ejecutivo de *Deep Down*, una apuesta que actualmente se encuentra "en el limbo". Le preguntamos si se sabe algo nuevo sobre este juego, pero no obtuvimos ninguna respuesta...

- 2003 **Chaos Legion**
- 2004 **Capcom Fighting Jam**
- 2005 **Shadow of Rome**
- 2006 **Onimusha: DoD**
- 2006 **Dead Rising**
- 2009 **Street Fighter IV**
- 2010 **Super Street Fighter IV**
- 2011 **SF III 3rd Strike Online Ed.**
- 2012 **Street Fighter X Tekken**
- 2013 **Monster Hunter Frontier G**
- 2013 **Darkstalkers Resurrection**
- 2014 **Ultra Street Fighter IV**
- 2015 **Street Fighter V**
- (Sin determinar) **Deep Down**

una buena historia como trasfondo añadido al juego. Así que para ellos hemos incluido una historia a modo de prólogo para cada personaje. Y en junio tenemos intención de lanzar un DLC gratuito que expandirá el modo historia y la dotará de más profundidad.

¿Puede explicar un poco más cómo funciona el sistema Fight Money?
Fight Money es como se llama la moneda del juego que se gana a medida que se avanza en los distintos modos de juego superando retos como los desafíos diarios o subiendo de nivel a los personajes. Después del lanzamiento, actualizaremos el juego para incluir una tienda virtual donde será posible intercambiar todo este Fight Money ganado para conseguir nuevos personajes, trajes especiales y otros extras que descubriréis en el futuro.

***Street Fighter V* será el primer juego de la serie con microtransacciones. ¿Cómo espera que los aficionados reciban esta decisión?**
El nuevo modelo de negocio es algo en lo que quiero trabajar en el marco de una conversación con los jugadores. Fight Money y el pase de temporada son elementos que nunca he probado antes en un juego de *Street Fighter.* En el modelo de negocio de *SFIV*, íbamos lanzando versiones actualizadas como *Super, Arcade Edition* o *Ultra*, que había que comprar. Lo que estamos haciendo con *SFV* es tratar de dejar atrás ese enfoque. Tenemos la intención de seguir dando soporte al juego durante mucho tiempo y averiguar qué es lo que podemos hacer para conseguir el juego y el modelo de negocio que la comunidad quiere. Ése es nuestro objetivo.

¿Hay algún elemento que haya querido incluir en *Street Fighter V* y no haya podido hacerlo por la razón que sea?
Como vamos a lanzar actualizaciones gratuitas después del lanzamiento del juego, podemos añadir cualquier cosa que queramos, aunque no estuviese lista para el lanzamiento. También vamos a tener muy en cuenta el "feedback" de la comunidad. Si sienten que hay algo que falta en el juego, entonces podemos tratar en agregarlo en una actualización futura.

***Street Fighter V* va a "competir" contra rivales como *Mortal Kombat XL, Tekken 7* y *King of Fighters XIV* en el futuro. ¿Considera que estamos viviendo otra etapa dorada en lo que se refiere al género de la lucha?**
Cada uno de los juegos de lucha que mencionas tiene su propia comunidad desde hace mucho tiempo. Nosotros no nos involucramos en "competir" con esos títulos, y esperamos ser capaces de mantener nuestra comunidad activa para los próximos 7 u 8 años por lo menos. Además, vamos a continuar apoyando nuestros propios torneos y eventos como el Capcom Pro Tour y el Capcom Cup, que se desarrollarán en todo el mundo.

La serie *Onimusha* es muy querida por los jugadores españoles y usted fue productor de sus dos últimos capítulos. ¿Hay alguna posibilidad de que veamos nuevas entregas de *Onimusha* o de reiniciar el serie en el futuro?
¡Me alegro de escuchar que en España os gusta *Onimusha*! La serie fue creada por Keiji Inafune, que fue mi mentor en lo que se refiere a la producción de videojuegos, y sería increíble tener la oportunidad de trabajar con él de nuevo.

Y una curiosidad para terminar: ¿el muñeco de Blanka con el que sale en todas las fotos es único o tiene muchos de repuesto? Si sólo tiene uno, ¿no teme perderlo en alguno de sus múltiples viajes o eventos?
(Risas). Pues empecé con más de un Blanka pero muchos de ellos los he ido perdiendo en los aviones mientras viajo por todo el mundo. A menudo me los dejo en el asiento y los olvido cuando bajo del avión. Lo más probable es que el que se los encuentre los tire a la basura, pensando que son juguetes de niños (risas). Ahora mismo sólo me quedan dos: éste que llevo conmigo y otro que lo tengo sobre mi escritorio en las oficinas de Capcom USA. No hace falta decir que es angustioso pensar que, si los pierdo, ya no me quedan más (risas). Si alguien quiere producir muchos más muñecos de estos para mí, eso sería genial (risas).

Muchísimas gracias por su amabilidad.
¡Gracias a vosotros!

Daniel Acal
@daniacal



¿Y si Sony lanzara sus propios amiibos?

Los compañeros de una web española especializada en videojuegos lo apuntaron como inocentada el pasado 28 de diciembre, pero yo ya llevo tiempo pensando que a lo mejor no es ninguna locura que Sony se plantease lanzar sus propios amiibos. Obviamente no podrían llamarse así, pero para entendernos, el concepto sería el mismo: figuras coleccionables bien detalladas de sus personajes más representativos que tuvieran su propio juego temático o que valieran para desbloquear ciertas cosas en ciertos juegos. Como hacen los amiibos, vamos.

Viendo el éxito que han cosechado estas figuras de Nintendo (que ya han vendido más de 21 millones de unidades), a mí no me parecería ningún disparate que Sony considerase hacer algo parecido (ya sabemos que a Sony nunca se le han caído los anillos a la hora de "incorporar para sí" algunas buenas ideas de la gran N). Además, tenemos otros ejemplos de apuestas parecidas que han funcionado bien. *Disney Infinity* ya va por la versión 3.0 y estás navidades han petado con sus figuras de Star Wars (y en primavera volverán a hacerlo con el nuevo playset que enfrenta a héroes y villanos de Marvel). Y antes estaban los Skylanders, que iniciaron su andadura en 2011 (aunque a Japón no llegaron hasta 2013) de la mano de Activision y que llevan años reinventándose y ofreciendo cosas nuevas... aparte de casi 20 millones de juegos vendidos.

Y no me olvido de *LEGO Dimensions*, una apuesta que por desgracia no ha sido lanzada en España (sí en otros países de Europa como Reino Unido, Francia, Alemania, Dinamarca y el Benelux) y es una lástima porque mola todo: hasta catorce universos en clave de LEGO se dan de la mano en este título, procedentes del mundo del cine, la televisión, el cómic y, por supuesto, de los videojuegos: "Los Simpsons", "Regreso al Futuro", "Los Cazafantasmas", *Portal*, "Scooby Doo" o los personajes de DC Comics. De momento llevan vendidas más de 2,1 millones de unidades, así que la apuesta no ha salido nada mal para empezar, pese a la decisión de Warner de no lanzarlo aquí (habrán echado cuentas y sus razones tendrán).

¿QUIÉN NO SE COMPRARÍA FIGURAS DE CLOUD Y SEFIROT DE *FFVII*? ¿O DE JOEL Y ELLIE DE *TLOU*? EL JUEGO PARA USARLAS ES CASI LO DE MENOS.

A la vista está que el negocio de los llamados "toys to life" está en alza y que, aunque Sony llegaría tarde, con toda su infraestructura no tardaría mucho en ponerse a la altura de los anteriores. Se podría intentar optimizar lo visto en *PlayStation All-Stars Battle Royale* o hacerlo en plan "free to play". Aunque, si me apuráis, tampoco hace falta tener un juego-base (y el mejor ejemplo son los propios amiibos). Quiero decir, que al final la gente (y yo el primero) nos compramos estas figuras casi más por coleccionismo que por usarlas para jugar, pero el modelo de negocio de *Disney Infinity* a mí me parece el más acertado.

Y ahora muchos me diréis que los personajes de Nintendo son mucho más carismáticos que los de Sony. Obviamente, no voy a negar esto, sobre todo para los jugones de mi generación que hemos crecido con los Mario, Link, Samus y demás. Pero detrás de nosotros ya hay una generación que ha crecido con Jak & Daxter, Kratos, Lara Croft, Crash Bandicoot... (y muchos de lo que me estáis leyendo formáis parte de ella), que estoy seguro de que se dejarían los 10-15 euros de rigor en estas figuras. Además, ni siquiera hace falta que sean "retro". ¿Quién no se compraría una figura hiperdetallada de Joel y Ellie de *The Last of Us*? ¿O de Nathan Drake?

Y no estoy teniendo en cuenta los posibles acuerdos a los que Sony podría llegar con otras compañías para hacerse con más iconos: ¿os imagináis figuras de Cloud, Tifa, Aeris o Sefirot de *Final Fantasy VII*? ¿O de Solid Snake y los principales antagonistas de *Metal Gear Solid*? ¿o de Pyramid Head y las enfermeras de *Silent Hill*? Yo, desde luego, me las compraría todas. Sólo habría que acertar en la elección de los personajes pero insisto: la marca PlayStation ya cuenta con suficientes personajes míticos en sus 20 años de historia como para dar lugar a una buena colección.

Eso sí, las figuras deben estar bien detalladas o de lo contrario, perderían mucho valor de cara al coleccionista. Y desde ese punto de vista, estaría bien que se vendieran en un blister que permitiera su exhibición y, a la vez, que permitiera sacar la figura y meterla otra vez cuando se termine su uso (un poco al estilo de mis adorados Funko Pop!). Los blísteres de los *Disney Infinity*, amiibos, etc. no permiten eso y claro, hay gente que se los tiene que comprar dos veces: una para coleccionar y otra para jugar (no estoy bromeando). Aunque... así es como se hace negocio, ¿no?

Negocios no explotados

Nunca he terminado de entender porqué los estudios y los editores de videojuegos no han aprovechado más, y mejor, las posibilidades que abre el merchandising para explotar sus obras. Es un camino que abrió George Lucas con la primera película de "Star Wars" (permitidme la pulla gratuita) en un momento de lucidez muy alejado de la concepción de los Episodios I, II y III. Pero demostró que si tienes una obra fuerte, con identidad y carácter propio, y que además sea capaz de conectar con el público, ya puedes echarles lo que quieras... que se vende. Y no poco, precisamente.

Porque... ¿quién con 40 años no recuerda las líneas originales de juguetes de "Star Wars"? ¿Ropa? ¿Complementos? ¿Accesorios para el hogar? Lo hemos vuelto a ver este pasado mes de diciembre, y de nuevo, el cartel de "agotado" se ha vuelto a colgar en las repisas de muchos de estos productos (el "arrase" de LEGO Star Wars ha sido simplemente espectacular). Que sí, que con una licencia así de gorda es muy fácil gracias a la legión de fans que tiene detrás (yo incluido, que buena pasta me he dejado en una línea de figuras).

Y así, llegamos a los videojuegos. No es un fenómeno nuevo, y muchísimos editores cuentan ya con sus propias tiendas de merchandising para vender los productos relacionados con sus IP. Quizá los grandes estudios de Japón fueron los primeros en explotarlo (recuerdo con envidia malsana la cantidad de productos que parió Square con los *Final Fantasy* de Psone sólo para Japón), pero los tiempos han cambiado y las tiendas han tendido a ser más "globales", aún con productos exclusivos según el territorio. Cada vez más editores cuentan con su propia eShop (PlayStation, Rockstar, Bethesda, UbiSoft, Konami...) y, aunque en algunos casos tienen algunos disparates en precio o producto, por regla general muchas lo están haciendo francamente bien. Incluso hemos visto acuerdos con marcas muy conocidas, lo que está ayudando a que se normalice. Adidas o Puma, por mencionar un par, ya se han aliado con algún editor para lanzar algunos de sus productos con apellido de videojuego.

UNA VÍA DE NEGOCIO, QUE TERMINARÍA CON LA ESPECULACIÓN, SERÍA QUE LOS EDITORES OFERTARAN COPIAS DE JUEGOS ANTIGUOS

Todo eso está muy bien, sí. Pero ahora, siento, noto, creo, que sigue faltando una cosa. Algo muy simple que cerraría el círculo. Que esas propias tiendas fueran capaces de ofertar juegos de "catálogo", no sólo las rabiosas novedades. Os voy a poner un ejemplo muy sencillo. Este año, salvo que Platinum Games lo retrase, se lanzará *NieR: Automata*. ¿Cuánta gente estará pensando ahora en hacerse con el juego original de PS3 antes de que llegue el nuevo? En su día, cuando GAME liquidó el juego de PS3 a 10 euros, yo fui uno de los idiotas que no picó a ese precio... Y ahora me estoy arrepintiendo. Estoy intentando hacerme con una copia española y los precios rozan lo absurdo gracias a la especulación.

Una buena vía de negocio, y que así terminaría con esa especulación, sería esa, que los propios editores fueran capaces de ofertar copias de sus juegos "antiguos" a un precio razonable (no como hizo la compañía nipona Natsume, que vendía sus propios juegos en una tienda de eBay, y llegó a trincar más de 1.600 dólares por una copia a estrenar de *Pocky & Rocky* de Super Nintendo). También lo hemos visto hace poco, por ejemplo, con *Skate 3* de EA, que tiempo después de su lanzamiento, resurgió la demanda por un Youtuber y EA volvió a hacer una tirada de copias del juego que por supuesto se vendieron.

Está claro que esto conllevaría unos gastos extra, como el almacenamiento de las copias y en algunos casos problemas de licencias... Pero no tengo ninguna duda de que, por ejemplo, en el caso de *NieR*, el juego podría tener una segunda vida comercial antes de la llegada de *Automata*. Y lo peor, o mejor dicho, lo mejor, es que no sería el único. ¿Os imagináis que PS4 llegara a ser retrocompatible con Psone y que bastara con meter los discos originales? ¿No os encantaría recuperar algún juego en formato físico que por alguna razón ya no tengáis con vosotros? Yo desde luego lo veo claro y cristalino...

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM





EL ASESINO DEFINITIVO LLEGA A PS4

HITMAN™

Misión recibida. Objetivo: infiltrarme en el evento de presentación del nuevo *Hitman* en Londres para eliminar al objetivo. Creo que iré disfrazado como periodista de videojuegos. La Agencia sabrá que he tenido éxito si completo mi tapadera haciendo un reportaje del nuevo juego de mi colega, el Agente 47.

PS4 | SQUARE ENIX | ACCIÓN | 11 DE MARZO

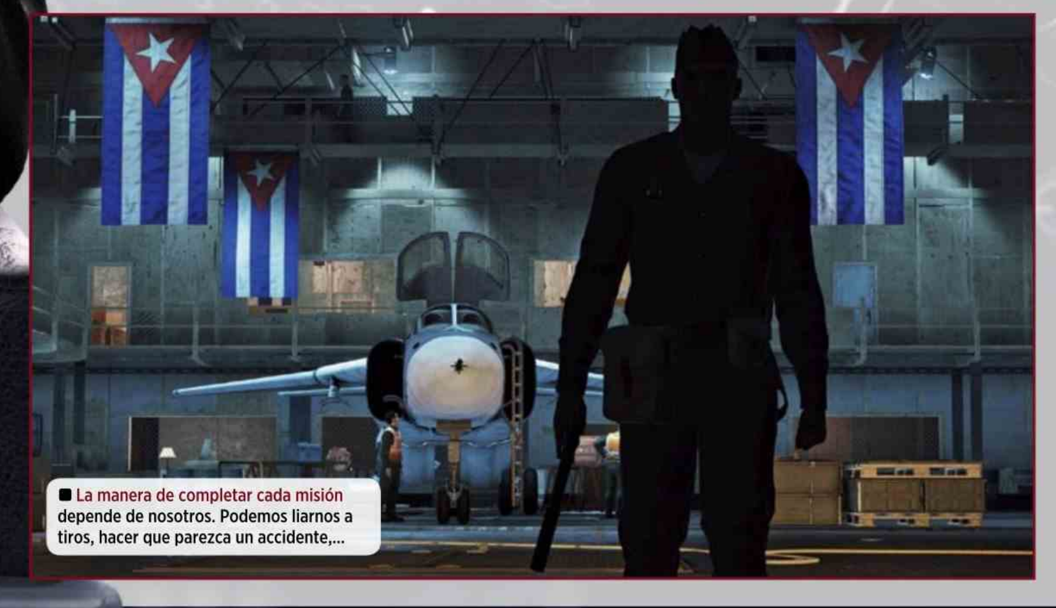
La polémica ha rodeado a este nuevo *Hitman* desde el mismo momento en que se anunció su modelo de negocio. En la siguiente página os explicamos en profundidad qué incluirá el juego con el pack inicial y qué llegará más adelante. Pero vamos a lo que vamos, que tenemos a alguien al que liquidar. La demo que pudimos jugar constaba del prólogo del juego y la primera misión principal. El prólogo servirá como "flashback" para rememorar la entrada del Agente 47 en la Agencia. Empieza el show. Nuestro objetivo, que está celebrando una fiesta en un yate en Australia, no se espera la que le viene encima. Aunque el escenario es pequeño, comparado con lo que veremos luego, ya nos llega el aroma de lo bien que cocinan el diseño de niveles en IO Interactive. El yate está lleno de recovecos, de objetos con los que interactuar y, al fin y al cabo, de oportunidades para eliminar a nuestro objetivo. Precisamente oportunidades es el nombre que le han dado los desarrolladores de *Hitman* a un sistema que nos indica los objetos o lugares de interés que hay repartidos por el mapa y que supondrán nuevas formas de acabar



El nuevo *Hitman* llegará por episodios descargables durante el 2016. El pack inicial incluirá el prólogo y el escenario de París.



El nuevo *Hitman* nos ofrecerá un verdadero mundo de posibilidades, más aún en los escenarios de las misiones principales, convirtiéndolo en el sandbox de los asesinatos a sueldo.



La manera de completar cada misión depende de nosotros. Podemos liarnos a tiros, hacer que parezca un accidente,...

UN MUNDO DE ASESINOS

EL NUEVO HITMAN SE LANZARÁ POR EPISODIOS e irá evolucionando con el paso de los meses. No sólo habrá nuevos episodios sino que irán llegando nuevas misiones constantemente, contratos sólo disponibles durante 48 horas y que servirán como coleccionables... Lo mejor será que el diseño de niveles y las constantes apariciones de nuevas misiones lo harán muy rejugable.



CONTRATOS. Además de las misiones principales, habrá contratos en los que tendremos que cumplir con ciertos requisitos, desafíos muy chungos y hasta objetivos disponibles sólo durante 48 horas.



ESCENARIOS SANDBOX. El diseño de niveles estará tan cuidado que podremos considerarlos como mini-sandbox, con más de 300 personajes con IA propia, que podrán ser nuestros objetivos.

MATARÍA POR LOS REGALOS

LOS AGENTES MÁS DEVOTOS que se hagan con la reserva del juego obtendrán una nueva indumentaria (un esmoquin blanco), una pistola y hasta un patito de goma explosivo, también blanco. Además, la edición de coleccionista incluirá la descarga digital del juego, un libro de arte, una corbata roja y, lo mejor de todo, una figura de 25 centímetros del agente 47. Aún no hay imágenes

con el objetivo de turno. Puede que los jugadores más "hardcore" lo vean como una traición que elimina la exploración y la satisfacción personal de cada jugador pero siempre se puede desactivar y recibimos mejores recompensas y ránking si lo hacemos. Dicho y hecho.

La sensación de estar ante un juego nicho es inmediata por "culpa" del pausado ritmo de juego, la necesidad de andar con pies de plomo o de la inevitable repetición del ensayo y error. La libertad para completar el "trabajito" de la forma que más nos apetezca volverá a ser una de las mayores virtudes de *Hitman*. Lo dicho, el escenario es pequeño pero ya hemos descubierto distintas formas de entrar en la fiesta: disfrazado de mecánico, de personal del barco o hasta de capitán. Lo mismo sucede con el modo de asesinar a nuestro objetivo. Podemos entrar a lo bestia pegando tiros (probablemente nos acaben matando), envenenarle la bebida, colocar unos explosivos que detonar desde la distancia o incluso haciendo que tenga un accidente con una de las balsas salvavidas del yate. Tras este pequeño aperitivo comenzamos una »



EL CRIMEN PERFECTO

PLANIFICAR NUESTRA ESTRATEGIA será la clave para completar con éxito nuestros encargos. Nadie quiere, aunque pueda, liarse a tiros sin ton ni son. En *Hitman* seremos asesinos, sí, pero con estilo. La exploración será el primer paso: observar los movimientos de cada uno de los personajes, las rutinas de búsqueda de los miembros de seguridad, localizar los objetos que pueden sernos útiles, etc...

PARA LOGRARLO TENDREMOS QUE INFILTRARNOS y encontrar la mejor manera de abordar a nuestro objetivo. A veces bastará con disfrazarnos de alguno de sus miembros de seguridad, otras habrá que elaborar un plan más ambicioso y con más pasos e incluso podremos eliminarlo a lo grande, a la vista de todo el mundo, pero sin levantar sospechas.



■ DISFRAZARNOS. Será fundamental para que no nos descubran. Eso sí, un disfraz puede ser perfecto para desfilar por la pasarela pero el diseñador puede descubrirnos y dar la alarma, por poner un ejemplo.



■ PLAN ELABORADO. Crear todo tipo de argucias para que nuestro objetivo salga al balcón para admirar los fuegos artificiales que acabamos de lanzar puede ser un buen momento para "invitarle a pegar un salto".



■ PURO SHOW. Los que más nos han gustado son los que acaban en plan espectacular. ¿No sería mejor hacer que, al desfilar, se derrumbe el escenario cuando nuestro objetivo sale a saludar a los ilusionados fans?



■ El plan de escape será tan importante como planificar el asesinato. Si no, levantaremos sospechas al huir del lugar.





■ La primera misión principal que pudimos probar en la demo, París, era un escenario enorme con 300 personajes con IA propia.

» nueva misión en una base aérea de Cuba en plena crisis de los misiles con Estados Unidos. La escala de este nuevo escenario era algo mayor y el número de opciones disponibles creció del mismo modo. No queremos destriparos las formas de eliminar a este nuevo objetivo pero hay algunas realmente brillantes y divertidas. Descubrirlas y rejugar las misiones en busca de nuevos métodos será otra de sus grandes virtudes. Pero pasemos al plato fuerte, el primer escenario "sandbox" que vendrá incluido en el pack inicial, París. Ya en el presente del Agente 47, tendremos que infiltrarnos en un exclusivo desfile de modelos en una gigantesca villa de la capital francesa. Ataviados con nuestro esmoquin tenemos la entrada asegurada a la fiesta, pero de ahí hasta nuestros dos objetivos hay un mundo. En este tipo de escenarios es donde se aprecian las mareantes cifras de *Hitman*. Hay más de 300 personajes en ese escenario con IA propia y susceptibles de protagonizar una nueva misión en el futuro.

Además de las misiones principales de la historia tendremos mucho más que hacer en cada escenario. Los "scalation contracts" serán versiones modificadas de las misiones principales, en las que tendremos que cumplir una serie de requisitos, como eliminar al objetivo de un modo concreto o hasta hacerlo con un determinado disfraz. Los "elusive targets" serán objetivos que sólo estarán disponibles durante





■ El sigilo es lo mejor para infiltrarnos en lugar de hacer ruido pegando tiros. Una clásica llave o un cable de metal valdrán.

MODELO DE NEGOCIO

HITMAN SERÁ UN JUEGO EPISÓDICO. Primero llegará el pack inicial de 19,99 euros y luego los 5 episodios restantes y hasta una versión completa a finales de año.

1 EL PACK INICIAL que saldrá el 13 de marzo incluirá los dos niveles del prólogo y el primer gran escenario: París. Puede parecer un contenido algo escaso pero costará 19,99 euros y será muy rejugable.

2 LOS SIGUIENTES ESCENARIOS irán apareciendo a lo largo del 2016. Primero llegará Sapienza en abril y Marrakech en mayo. Más adelante, hacia finales de año llegarán EE.UU., Japón y Tailandia. Entre medias, además, saldrán nuevas misiones y contratos totalmente gratis. Veremos si este modelo será bueno para los usuarios.

El Agente 47 recorrerá medio mundo, como París, Marrakech, Sapienza, Tailandia, EE.UU y Japón haciendo lo que mejor sabe: asesinar con mucho estilo y con sigilo en nuestras PS4.

48 horas. Serán, según sus creadores, los coleccionables del juego, pues cada uno nos dará una medalla y quedará registrado para mejorar nuestro ránking online. Por otra parte, se han pulido muchos de los errores de *Hitman: Absolution*, como eliminar los dichosos checkpoints y permitirnos guardar en cualquier momento.

Pero no todo son buenas noticias, ya que, todo hay que decirlo, la demo estaba repleta de pequeños bugs y, lo que es más preocupante, se "crasheaba" cerrando el juego y llevándonos al menú de PS4 en demasiadas ocasiones. Los dos primeros escenarios estaban bastante más pulidos pero París resultó ser un verdadero fiasco en este sentido. Aunque no en el jugable, que tiene una pinta tremenda. La demo que jugamos tenía un par de meses y la beta llegará el 12 de febrero a PS4, por lo que esperamos que esos errores se hayan corregido. Paciencia con la Agencia, que diría aquel. Sería una pena que, con el tiempo que se han tomado en IO Interactive, retrasos mediante, no llegásemos a disfrutar como se merece un juego que, por lo jugable, ostenta una propuesta realmente interesante, diferente a lo que estamos acostumbrados a ver en otras sagas de acción y con una libertad de acción y rejugabilidad de las que muy pocos títulos pueden presumir. Una vez finalizada mi misión solo tengo que decir una cosa: este reportaje se autodestruirá en 3, 2, 1...



A LA TERCERA, LA MUERTE VENCIDA

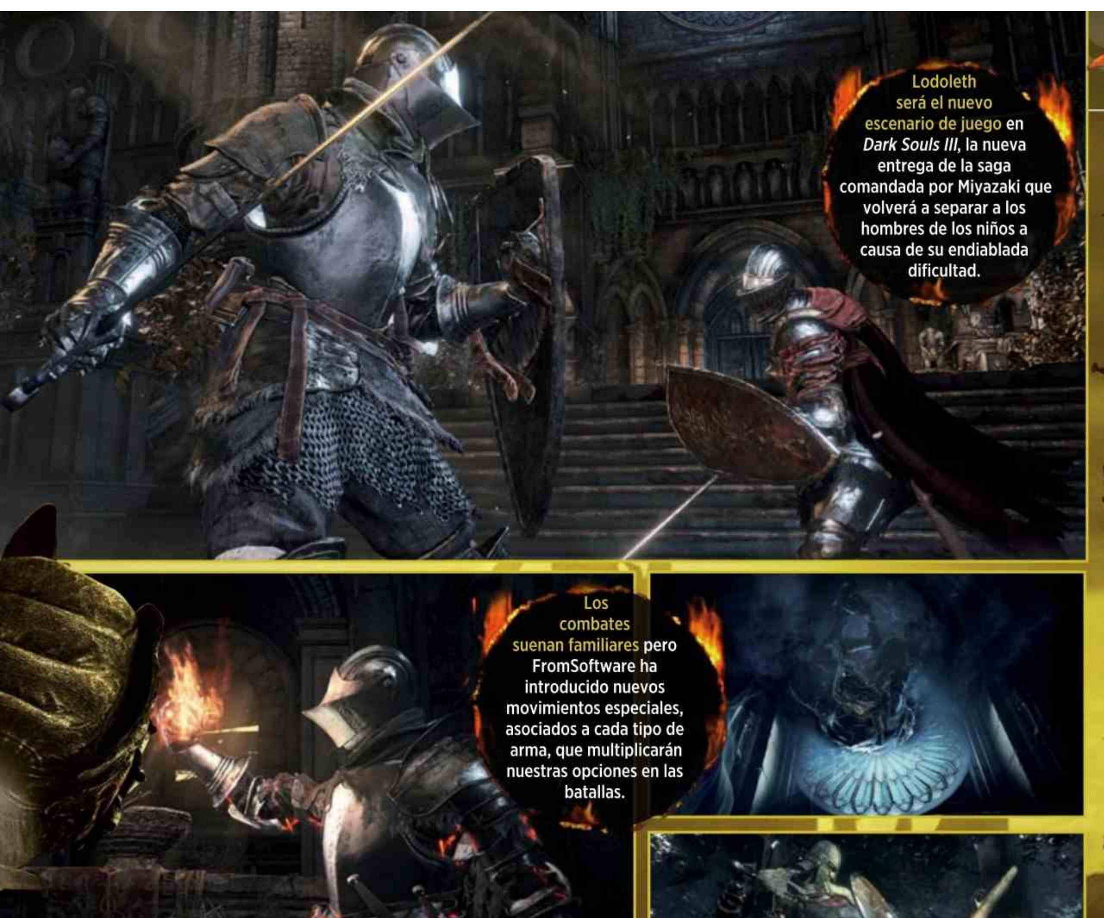
DARK SOULS III

Una de las sagas más influyentes de los últimos tiempos volverá a PS4 tras el genial "descanso" que se tomaron en FromSoftware con *Bloodborne*. Vuelve la ambientación medieval, vuelven los combates imposibles y nuestra pasión por morir una y otra vez. Ya sabéis, muerte con gusto no pica.

PS4 | FROMSOFTWARE | ROL DE ACCIÓN | 12 DE ABRIL

Hidetaka Miyazaki ha vuelto a tomar el mando de una de las sagas más influyentes de los últimos años. Tras "abandonar el barco" con *Dark Souls II* y demostrar con *Bloodborne* que su mano es indispensable para crear obras maestras, el genio se estrenará en PS4 el próximo mes de abril. Como somos unos masoquistas que sentimos una irremediable atracción a la muerte "souliana" no hemos podido evitar jugarlo para traeros nuestras impresiones. Volver a la fórmula *Souls* tras *Bloodborne* no resulta fácil. Son primos hermanos, por no decir algo más, pero los esquives y la ausencia de escudos de la sangrienta pesadilla de PS4 poco tienen que ver con la pausa y la "lentitud" de los combates en *Souls*. Todo resulta muy familiar para los veteranos de la saga e incluso tenemos la sensación de que podemos pasarnos estar tercera entrega con los ojos cerrados. Hay muchos elementos reciclados de juegos anteriores, como las animaciones y el comportamiento de algunos de los enemigos, así que parece que va a ser pan comido no darnos de bruces con la ya clásica pantalla de "has muerto". La misma sensación nos deja la estética, mezcla de *Bloodborne* y los *Souls*, e incluso diríamos que hay elementos directamente reciclados de ambos títulos. Como es costumbre, no podríamos estar más equivocados. Los cambios son sutiles pero, en una experiencia de juego tan medida al milímetro, suponen un mundo.

En la demo que pudimos jugar había 4 clases de héroe ya predeterminadas: un clásico caballero de espada y escudo, un guerrero equipado con un hacha, un heraldo que confia-



Lodoleth será el nuevo escenario de juego en *Dark Souls III*, la nueva entrega de la saga comandada por Miyazaki que volverá a separar a los hombres de los niños a causa de su endiablada dificultad.

Los combates suenan familiares pero FromSoftware ha introducido nuevos movimientos especiales, asociados a cada tipo de arma, que multiplicarán nuestras opciones en las batallas.



Los jefes finales volverán a hacer que sudemos tinta en *Dark Souls III*. La temida niebla nos avisará de que hay uno cerca pero será mejor que vayamos acompañados por otro jugador para salir airosos.

ba su suerte a los milagros y a su maza y un asesino ataviado con una lanza y un bastón de mago. Por supuesto, esperamos que a la hora de la verdad, cuando el juego salga a la luz, podamos escoger con tranquilidad el atributo y habilidad de nuestro héroe que más se amolde a nuestro estilo de juego. En nuestro caso, érase un hombre pegado a un escudo, así que nos decantamos por el guerrero con hacha y escudo (prometemos probar el mago en la versión final). El nuevo universo de juego, Lodoleth, nos resulta familiar. Era nuestra primera visita pero la sensación de que algo misterioso y maligno flota en el aire es de sobra conocida. Eso sí, la muerte es uno de esos elementos que no cambian con el paso de las entregas y a los pocos minutos de juego ya la hemos diñado. ¡Qué gusto, me siento como en casa!

El comportamiento de los enemigos también nos resultó familiar, con ataques que, por pura inercia tras tantas entregas, supimos adivinar. Eso sí, las sorpresas y el miedo a lo inesperado, volverán a estar muy presentes, como el momento en el que un gigantesco dragón arrasó con »

DIFERENCIAS CON BLOODBORNE

DARKS SOULS Y BLOODBORNE son sagas primas hermanas, como sucede también con *Demon's* y, aunque unas influyen en otras, *DS III* mantendrá muchos de los elementos que las hicieron grandes, pero con mejoras.



EL ARSENAL de *Dark Souls III* abandonará las armas de fuego de la anterior obra de FromSoftware y apostará, una vez más, por el uso de los escudos y de la magia durante los combates.

LA AMBIENTACIÓN en *DS III* volverá al estilo puramente medieval de la saga. Se notarán las influencias góticas y victorianas de *Bloodborne* pero será menos oscuro y más cercano a la fantasía.

LOS COMBATES tomarán prestados elementos de *Bloodborne*, como unos personajes que se mueven algo más rápidamente y con ligereza, pero el peso volverá a ser fundamental.



Los magos siempre han sido difíciles a la hora de sobrevivir en la saga, pero FromSoftware ha equilibrado sus fuerzas para que en esta nueva entrega sí que resulten una opción más apetecible a los no muy veteranos.

La ambientación retomará la estética medieval de los anteriores *Souls* pero nos hemos topado con detalles, tanto en el diseño de personajes como en la arquitectura, que nos han recordado en parte a *Bloodborne*.

Hueco, maldito o como queráis, pero parece claro que a nuestro héroe le pasa algo verdaderamente chungo. Es como si estuviera siendo consumido por un fuego que vive en su interior. ¿Maldición al canto? Eso parece.

LAS MORTALES EDICIONES ESPECIALES....

LA EDICIÓN PRESTIGE, la más completa, incluirá una figura de resina numerada de 40 cm de un Señor de la Ceniza y una caja exclusiva, además de todo lo de la edición coleccionista. Cualquiera de las dos merecerá mucho la pena.

LA EDICIÓN DE COLECCIONISTA incluirá el juego, una figura del Caballero Rojo, un libro de arte en tapa dura tamaño A4, una caja metálica, la banda sonora en disco, tres parches, un mapa del juego en tela y una caja muy chula pero distinta a la de la edición prestige de más arriba.

» todo lo que pillaba a su paso saliendo de la nada. Un clásico algo abandonado en *DS II*.
Una de sus mayores novedades jugables serán, eso sí, los nuevos movimientos especiales de cada arma. Puede parecer una chorrada pero en una saga en la que dos tipos de ataque han bastado para revolucionar un género, imaginad qué podrá hacer un tercero. Medido como está todo hasta el extremo, no sólo podremos usarlo sino que tendremos que hacerlo. Serán nuestros ataques más poderosos pero, a cambio, quedaremos más expuestos que nunca ante los ataques rivales mientras lo preparamos. Además, sólo podremos utilizarlo un número de veces antes de gastar la barra de ataques especiales que rellenaremos con un nuevo tipo de "estus" o descansando en una hoguera. Esos nuevos movimientos vendrán acompañados por nuevas estrategias del enemigo para derrotarnos, por lo que escoger el tipo de arma para cada enfrentamiento será más importante que nunca.
De la historia sabemos poco o nada pero parece que los dragones jugarán un papel funda-



El diseño de niveles, tras el polémico *Dark Souls II*, volverá a las sabias manos de Hidetaka Miyazaki, todo un maestro creando niveles interconectados de un modo realmente brillante.

Los movimientos durante los combates serán más rápidos que en anteriores entregas de la saga y los esquives serán una pieza clave para sobrevivir. Muy en la línea de lo que vimos con *Bloodborne* pero algo más pausados.

FIGURA DE COLECCIÓN

EL FUNKO POP DEL CABALLERO ROJO es uno de esos objetos de coleccionista que resulta difícil dejar pasar. Sí, sabemos que todos son simpáticos pero el Caballero Rojo nos tiene absolutamente enamorados. ¡Mirad qué seriedad y qué porte!

El primer *Dark Souls* de Miyazaki en PS4 nos brindará, una vez más, una endiablada experiencia de juego en la que nuestra habilidad con el mando se testará tanto como los límites de nuestra paciencia.

La tercera entrega será continuista pero llegará junto a pequeñas novedades jugables que prometen cambiarlo todo.

mental y el fuego será una especie de elemento "purificador", como la sangre en *Bloodborne*. En cuanto al modo multijugador, poco hemos visto por el momento pero FromSoftware nos ha asegurado que habrá más invasiones que nunca si es lo que nos gusta.

Gráficamente seguirá la línea de la saga. El diseño de niveles tiene pinta de ser soberbio y la ambientación es fantástica, en ambos sentidos. Eso sí, el nivel general ha descendido un poco respecto a *Bloodborne* (se nota la ayuda que recibieron de Sony en este sentido). Aún quedan unos meses para su salida y seguro que FromSoftware pule algunas texturas y efectos para que todo tenga un acabado tan redondo como en el exclusivo de PS4, pero no parece que nos vayamos a encontrar con un portento técnico. Pero, ¿a quién le importa eso cuando serán tantas sus virtudes jugables? Por nuestra parte, y pese a que la saga pueda estar mostrando síntomas de agotamiento, tenemos claro que hemos nacido para morir una y otra vez de la mano de estos genios japoneses.

¡AROMA A GASOLINA!

15 JUEGAZOS DE VELOCIDAD

La parrilla de PS4 echará humo próximamente, gracias a la disputa de emocionantes carreras que abarcarán desde el estilo más arcade hasta la simulación más realista.





No habrá carreras nocturnas, ni tampoco lluvia, pero sí podremos correr a diferentes horas del día.

Casi desde que el mundo de los videojuegos es mundo, el género de la velocidad ha sido uno de sus grandes adalides, hasta el punto de representar, seguramente, uno de los que mejor permiten ver la progresión tecnológica que se ha producido a lo largo del tiempo. Desde que PlayStation 4 abriera su circuito, la disciplina ha ido creciendo muy poco a poco, pero a lo largo del próximo año alcanzará velocidad de crucero merced a la gran cantidad de juegos que verán la luz verde del semáforo.
La muestra más fehaciente de que las carreras empiezan a consolidarse en la consola es que la oferta de volantes es cada vez mayor: si inicialmente sólo eran compatibles ciertos modelos de Thrustmaster, ahora también lo son algunos de Fanatec y Logitech, como el G29, ideales para disfrutar de *Assetto Corsa*, *DiRT Rally*, *Gran Turismo Sport* y *Project CARS 2*. Y no sólo de juegos de coches realistas vivirá la consola: Milestone Studios sacará a relucir su prolífica vena motera y habrá interesantes propuestas de la escena indie, para que no nos cansemos de darle al acelerador. La primavera de 2016 no llegará cargada de polen, sino de gasolina, así que id asfaltando vuestra casa, porque os va a alterar la sangre.



Hay un detalle vital en el que *Assetto Corsa* ganará a cualquiera: la sensación de estar conduciendo, de verdad, un coche de carreras.



Las físicas de cada coche serán tan distintas que, según el estudio, será como tener 100 simuladores en uno.







Los circuitos han sido escaneados con láser, por lo que la recreación será milimétrica: baches, pianos, peraltes...

PS4 | KUNOS SIMULAZIONI | 22 DE ABRIL

SIMULACIÓN PROFESIONAL

ASSETTO CORSA

El secreto está en las físicas: conducir un coche virtual nunca ha sido tan real como en este juego, que ya ha sorprendido en PC.

Desarrollado por Kunos Simulazioni, una compañía italiana que ha hecho simuladores para fabricantes reales como Ferrari y que tiene su sede dentro del circuito de Vallelunga, *Assetto Corsa* se ha ganado en PC la fama de ser el juego de coches más fiel a la realidad que se ha hecho nunca y, en abril, llegará a PS4 con la misma fórmula. El detallado motor de físicas nos hará vivir condiciones de carrera que no se suelen ver en ningún título, especialmente en lo relativo a la gestión del neumático: generación de ampollas, importancia de la temperatura, planos al pasarse de frenada, influencia de la goma depositada en el asfalto a lo largo del fin de semana... Asimismo, las opciones de puesta a punto y la telemetría harán las delicias de los fans más acérrimos del motor. Se incluirán todos los contenidos que ha ido recibiendo la versión de ordenador a lo largo del último año y medio y, en el futuro, se lanzarán sucesivas ampliaciones, algunas gratuitas y otras de pago. De serie habrá cien coches, con los que se cubrirán casi todas las disciplinas del motor y que pertenecerán a marcas como Ferrari, Lamborghini, McLaren, Mercedes, Nissan, Chevrolet... Los circuitos serán unos quince, todos europeos: Monza, Nürburgring, Spa-Francorchamps, Montmeló, Brands Hatch, Silverstone, Imola... Puede que *Assetto Corsa* tenga menos contenido que otros juegos con más presupuesto (ciclo día-noche y cantidad de pistas, básicamente), pero hay un detalle vital en el que ganará a todos: la sensación de estar conduciendo, de verdad, un coche de carreras.

VELOCIDAD INDIE



Manejar tres coches de forma simultánea es el reto que planteará este arcade.

PS4 / PS VITA | DIFFERENT CLOTH | 2016

DRIVE! DRIVE! DRIVE!

Esta particular propuesta nos invitará a correr con tres coches, cada uno de los cuales se desplazará por una pista diferente. Sólo podremos estar en control de uno, por lo que tendremos que alternar continuamente entre ellos, a sabiendas de que, cuando no lo hagamos, la "idiotez artificial" que se ocupará de los otros dos coches hará que se estrellen y pierdan mucho tiempo. Habrá multijugador y dispondremos de un editor de circuitos que permitirá compartir nuestras creaciones con el resto de la comunidad.



La destrucción hilarante será constante en esta reencarnación del clásico de los años 90.

PS4 | STAINLESS GAMES | 2016

CARMAGEDDON REINCARNATION

Tras haberse financiado por medio de Kickstarter, este homenaje al mítico y polémico *Carmageddon* está disponible ya en PC, donde ha demostrado ser un título bastante flojo. Aun así, y a pesar de que el estudio no ha dado detalles, se supone que debería llegar también a PS4 en algún momento. La destrucción estará a la orden del día, igual que los atropellos a transeúntes o vacas que pasen por la calle, tanto offline como online.



La exigencia será tal que no habrá rebobinado, el recurso que Codemasters patentó con *GRID*.



El rallycross, donde competirán seis, contará con la licencia oficial del Mundial.



Los nostálgicos del rally agradecerán la presencia de clásicos como el Lancia Delta y el Audi Sport Quattro.



PS4 CODEMASTERS 5 DE ABRIL

EL RENACIMIENTO DE COLIN MCRAE

DiRT RALLY

La legendaria saga de Codemasters vuelve a sus raíces para ofrecer el rally más exigente de la historia. MacRae estaría orgulloso.

Igual que *Assetto Corsa*, tras estrenarse en PC y cosechar alabanzas a capazos, *DiRT Rally* desembarcará en PS4 en abril. Tras la decepción arcade que fue *DiRT Showdown*, Codemasters ha decidido recuperar el espíritu de los míticos *Colin McRae Rally* y ofrecer un simulador centrado, principalmente, en recorrer tramos en solitario al son de las notas cantadas por un copiloto, aunque también habrá rallycross. Pilotaremos cerca de 40 coches, tanto clásicos como actuales, cuyo manejo será realmente exigente, pues se ha puesto un gran énfasis tanto en el comportamiento de la mecánica (suspensión, mapa motor, turbo) como en la forma en que afecta cada superficie al deslizamiento del coche al derrapar. Así, habrá seis rallies, con cerca de 70 etapas: Montecarlo (asfalto helado), Suecia (nieve), Grecia (polvo), Finlandia (tierra), Gales (barro) y la subida a Pikes Peak.
El juego tendrá cierto componente de gestión, pues podremos contratar y despedir empleados para nuestro equipo, sabiendo que cada uno tendrá unas habilidades que irán mejorando. El componente online tendrá mucho peso, pues podremos disputar ligas y participar en desafíos diarios, semanales y mensuales, con gran presencia de RaceNet, la red social de Codemasters.

PS4 POLYPHONY DIGITAL (SONY) 2016

UNA NUEVA DISCIPLINA EN EL AUTOMOVILISMO

GRAN TURISMO SPORT

El "simulador de conducción real", una de las grandes exclusivas de Sony, se estrenará en PS4 con una entrega llamada a revolucionar el mundo de los eSports. Polyphony Digital está colaborando con la Federación Internacional de Automovilismo para organizar dos campeonatos online (Copa de Naciones y Copa de Fabricantes) cuyos ganadores serán premiados en la gala anual que el organismo celebra para dar sus trofeos a los campeones del mundo de Fórmula 1 y rallies, por ejemplo. En cierto modo, es el siguiente paso a GT Academy, el programa con el que Nissan y Sony han convertido a usuarios de la saga en pilotos profesionales en los últimos años. La idea, ambiciosa como pocas, es que *GT Sport* sea como una nueva disciplina virtual dentro del mundo del automovilismo.
De las innovaciones técnicas y jugables que traerá consigo esta nueva entrega aún no se han dado grandes detalles, aunque esperamos que se ponga fin a la ausencia de cámaras internas en ciertos coches y que se mejore el sonido de los motores de una vez por todas. Si se cumplen los plazos previstos, en primavera debería lanzarse una beta para el público.



Nürburgring y Brands Hatch son los únicos circuitos confirmados por ahora, si nos atenemos al primer tráiler.


■ Este simulador se está financiando colectivamente a través de la plataforma WMD.







PS4 | SLIGHTLY MAD STUDIOS | SIN CONFIRMAR

SALTO HACIA NUEVOS CAMINOS

PROJECT CARS 2

Poco después de lanzarse *Project CARS,* Slightly Mad Studios anunció que estaba trabajando ya en la segunda entrega de esta genial saga, que ampliará la cantidad de contenidos de manera notable, aunque, a priori, no verá la luz hasta 2017. La principal novedad será la inclusión de rallies en pistas de gravilla, barro o nieve, a lo que se sumarán eventos de "touge" (derrapes por carreteras llenas de horquillas) y subidas montañosas. En total, habrá 50 localizaciones únicas, que se traducirán en cerca de 200 trazados, todos con ciclo día-noche y meteorología variable.
El apartado multijugador se potenciará con interesantes funciones, poco o nada explotadas en otros juegos de conducción. Así, el modo Trayectoria contará con un peculiar cooperativo: no sólo podremos compartir escudería con un amigo, sino también ser su copiloto, observar simplemente o, lo mejor, turnarnos al volante, como se hace en las carreras de resistencia reales. Del mismo modo, se quiere potenciar el enfoque hacia los eSports, con un modo espectador y opción para crear temporadas propias. Asimismo, cuando estemos jugando en solitario, existirá la posibilidad de que los pilotos manejados por la CPU sean sustituidos por otros usuarios.


■ Tras su éxito con GT Academy, Sony seguirá estrechando la línea entre la conducción virtual y la real.

VELOCIDAD INDIE


PS4 | KYLOTONN ENTERTAINMENT | 2016

FLATOUT 4 TOTAL INSANITY

Kylotonn Games, creadores de *WRC 5* y *MotorCycle Club*, están trabajando con Tiny Rebel Games para traernos una nueva entrega de *FlatOut*, una saga de PC. Las carreras de este arcade se prestarán mucho a la destrucción y los choques, en una variedad considerable de entornos. Sus responsables quieren que sea fiel a las entregas clásicas y, de hecho, incluirán circuitos inspirados en ellas.


PS4 | REFRACT STUDIOS | 2016

DISTANCE

Ya disponible en su versión de "early access" para PC, este arcade futurista propondrá carreras de supervivencia en circuitos urbanos llenos de saltos, vuelos y giros, con la peculiaridad de que los niveles se generarán aleatoriamente, a lo que se añadirá la presencia de un potente editor. Además de modos online y a pantalla partida, habrá un modo Aventura en el que ir desbloqueando habilidades.


PS4 | ARTEFACTS STUDIO | 2016

MOTO RACER 4

Artefacts Studio, bajo el sello de Microïds, está trabajando en este título de motociclismo que hará gala del motor Unreal 4. Podremos manejar tanto motos de calle como de motocross en atractivos paisajes, con una gran importancia de las carreras online. El estudio está colaborando con Paul Cuisset, el padre de la saga, que ha vendido más de 7 millones de copias a lo largo de su historia.



Tras tenerla un año de barbecho, Milestone volverá a poner en pista la licencia del Mundial de Motocross.



PS4 | MILESTONE STUDIOS | 31 DE MARZO

MOTOS POR UN TUBO DE ESCAPE

MXGP 2 THE OFFICIAL MOTOCROSS VIDEOGAME

Milestone Studios, la fábrica más prolífica de la industria de la velocidad, mantiene su cadena de montaje a pleno rendimiento.

La compañía italiana Milestone será una de las grandes protagonistas de 2016 en el género de la velocidad. Si hace unas semanas lanzó *Sébastien Loeb Rally Evo*, en primavera lanzará dos títulos de motos: *Valentino Rossi* y *MXGP 2*. Este último tendrá la licencia de la temporada 2015 del Mundial de Motocross, por lo que estará un poco desfasado, algo que ya sucedió con la primera entrega, que también lo estaba cuando salió en PS3 y PS4 en 2014 con el contenido de la temporada 2013. Puede que este certamen no sea muy mediático, pero choca que no esté actualizado. En todo caso, se incluirán tanto la categoría de MXGP como la de MXGP2, con los dieciocho circuitos reales y pistas indoor.

Los juegos de motos de Milestone nunca defraudan en cuanto a control, si bien suelen pecar de falta de testeo y de ser poco ambiciosos en lo técnico, debido al ritmo de lanzamientos de la compañía. No obstante, esta nueva entrega de *MXGP* debería beneficiarse del hecho de no salir para PS3, toda vez que la compañía parece haberse olvidado ya de los desarrollos intergeneracionales (*Sébastien Loeb* sólo ha salido para PS4 y, con *Valentino Rossi*, sucederá lo mismo).



Las motos y los pilotos se podrán personalizar, y habrá un modo para competir por países.





Se repasará la trayectoria de Rossi, aunque no sabemos si eso incluirá su paso por las categorías de 125cc y 250cc o la presencia de circuitos antiguos.


■ Los circuitos estarán llenos de saltos y tirabuzones que los harán absurdamente divertidos.

PS4 UBISOFT PRINCIPIOS DE 2016

CIRCUITOS DE AUTÉNTICA LOCURA

TRACKMANIA TURBO

Trackmania, una saga que se ha labrado una gran fama en PC, aterrizará en PlayStation 4 con su alocada fórmula arcade, fácil de aprender, pero difícil de dominar. En esta nueva entrega podremos correr en cerca de 200 circuitos, ambientados en cuatro grandes entornos, cada uno con sus peculiaridades. Así, habrá un paraíso playero con montañas rusas magnéticas, un salvaje cañón, un valle lleno de colinas saltarinas y un estadio indoor. Por si eso fuera poco, contaremos con un editor para crear nuestros propios circuitos (con opción para hacerlo aleatoriamente, si no somos muy manitas) y compartirlos con la comunidad. También podremos personalizar nuestros coches y cascos con 200 elementos.
Habrá un modo Campaña con cinco niveles de dificultad, clasificaciones online y medallas para picarnos. También habrá multijugador, con la peculiaridad de Double Driver, un modo cooperativo en el que dos personas deberán manejar un único coche con dos mandos, lo que obligará a coordinarse para llegar a buen puerto. La banda sonora jugará un importante papel, pues se ajustará siempre a lo que esté sucediendo en pantalla.




■ El editor de circuitos tendrá un modo básico, otro avanzado y uno aleatorio.



VELOCIDAD INDIE

PS4 MEGACOM GAMES SIN CONFIRMAR

POWER DRIVE 2000

James Greb, un lobo solitario a cargo de su propio estudio, está desarrollando este interesante arcade de estética ochentera, en el que las luces de neón serán las protagonistas. Financiado a través de Kickstarter, el juego nos pondrá al volante de vehículos parlantes, en un claro homenaje al "Coche Fantástico". No será el único guiño al pasado: también estará el DeLorean de "Regreso al Futuro".



PS4 R8 GAMES 2016

FORMULA FUSION

Este sucesor espiritual de *Wipeout* se financió en Kickstarter. Pese a que no logró la cantidad mínima para tener una versión para PS4, el presidente de R8 Games, Andrew Walker, ha prometido que llegará a la consola, aunque lo haga con retraso respecto a PC. Sus carreras futuristas estarán marcadas por zonas invertidas, saltos, tirabuzones o el uso de armas para "infectar" a los rivales.



PS4 BEATSHAPERS SIN CONFIRMAR

READY TO RUN

Anunciado en 2014, este arcade de carreras se ha ido postergando, aunque esperamos verlo antes de que acabe el año, si es que sigue en desarrollo... Sólo se ha mostrado un tráiler CG, pero será un juego de coches teledirigidos en miniatura que competirán en diversos laberintos situados en una ciudad futurista. Habrá quince coches y treinta circuitos, con online y tablas de clasificación.



PS4 MILESTONE STUDIOS JUNIO

LA PARTE POR EL TODO DE MOTOGP

VALENTINO ROSSI: THE GAME

Siguiendo la estela de lo que ha hecho con Sébastien Loeb, Milestone Studios lanzará en junio otro juego de velocidad basado en una leyenda, en este caso del motociclismo: Valentino Rossi. El juego hará las veces de *MotoGP 16*, por lo que incluirá todos los pilotos y los equipos de la temporada que empieza el 20 de marzo, pero añadirá multitud de contenidos centrados en la figura de "il Dottore", cuyo punch mediático es tan grande que, probablemente, sólo por su influjo el juego venda más que cualquiera de las entregas precedentes. El mítico 46 ha colaborado en el desarrollo, por lo que es de esperar que se incluyan entrevistas con él en las que se desgranen sus triunfos y su particular personalidad.
Si recordáis, *MotoGP 15* no introdujo prácticamente ninguna novedad, pero, por suerte, eso cambiará con esta nueva entrega, ya que no sólo se recreará la trayectoria del campeón italiano en el Mundial de motociclismo, sino también sus escarceos con los rallies y su pasión por el motocross, lo que implica que podremos correr en su famoso Ranch, una pista de "dirt track" que tiene en Tavullia. En cierto modo, este juego juntará en uno todas las especialidades que ha cultivado Milestone en los últimos años, lo que lo hará tremendamente completo: motociclismo, rallies y motocross.



RESISTENCIA DESDE LA **CUNA DE LA INDEPENDENCIA**

HOMEFRONT® THE REVOLUTION

En un cercano y ficticio futuro, Kim Jong-Un se volverá aún más loco de lo que ya está, unificará las dos Coreas e invadirá Estados Unidos, pero los ciudadanos de Filadelfia, organizados como una guerrilla urbana, tratarán de expulsar de allí a su ejército.

Una desigual guerra entre civiles y soldados será el marco de esta secuela, ambientada en 2029, dos años después de la primera entrega.

El ejército coreano controlará Filadelfia con mano de hierro, y no sólo con soldados, sino también con cámaras y drones.

PS4 | DAMBUSTER STUDIOS (DEEP SILVER) | SHOOTER | 20 DE MAYO

El acopio de armamento se ha prolongado más de lo que se esperaba, pero la resistencia estadounidense ya lo tiene casi todo dispuesto para echar de su país al Ejército Popular de Corea. *Homefront: The Revolution*, la secuela del shooter lanzado por THQ en 2011, llevaba en desarrollo casi desde ese mismo año, pero el cierre de la compañía y el posterior paso de la licencia por las manos de otras dos editoras, como Crytek y Deep Silver, han hecho que el lanzamiento se fuera postergando. Los obstáculos se han cebado con el desarrollo, pero al menos el estudio a su cargo ha sido siempre el mismo, pese a un cambio de denominación, de Crytek UK a Dambuster Studios. Por suerte, el 20 de mayo, el calvario tocará a su fin y podremos disfrutar de un shooter con una temática que se escapará del sota, caballo y rey que suele ser el género bélico.

En la primera entrega se narraba una hipotética invasión de Estados Unidos por parte de la Corea de Kim Jong-Un, un dictador que, precisamente, en las últimas semanas ha estado muy en boga a raíz del supuesto desarrollo de la bomba atómica por parte del régimen de Pyongyang. Pues bien, *The Revolution* será una secuela ambientada dos años después del original, en 2029, con nuevos protagonistas y un entorno icónico, la ciudad de Filadelfia, donde, en 1776, se corroboró la independencia de las trece colonias inglesas. Volveremos a ver el conflicto desde el lado de la resistencia, pero con la diferencia de que no será una guerra clásica de avance sobre el enemigo, sino una guerra de guerrillas, en la que predominarán las emboscadas, el sabotaje de instalaciones, la infiltración o la protección de convoyes.

Un *Far Cry* con asfalto y escombros

La mayor revolución de este shooter respecto a su predecesor será su desarrollo en un mundo abierto. Así, tendremos libertad para movernos por una enorme ciudad, cumpliendo objetivos y misiones secundarias en el orden que deseemos. Como miembros de la resistencia, pelearemos por expulsar al ejército enemigo, recabando recursos y reclutando a nuevos miembros para la causa. En ese sentido, mientras nos movemos por la ciudad, veremos a »

CAMBIO DE TERCIO: DE *CALL OF DUTY*, A *FAR CRY*

UNA REVOLUCIÓN DE ARMAS TOMAR

La primera entrega de *Homefront* apostó por una fórmula de campaña lineal y multijugador competitivo con la que pretendía mirarle a los ojos a *Call of Duty*, la superpotencia hegemónica de la última década. El intento no fue del todo malo, pero muchas de las balas eran de fogueo. Por eso, la hoja de ruta para esta secuela es diametralmente opuesta, al estilo *Far Cry*, con una campaña de mundo abierto y un multijugador cooperativo para cuatro.



EL MODO HISTORIA tendrá mucho de sandbox, pues seremos libres de hacer lo que queramos, de modo que los encargos vendrán de la mano de diversos personajes.



EL MODO RESISTENCIA estará conformado por doce misiones independientes para jugar junto a tres amigos. En el futuro, se añadirán nuevos eventos de forma gratuita.

FILADELFIA, UN MUNDO ABIERTO Y EN RUINAS

SELVA URBANA

La ambientación será muy patriótica, como se observa en el hecho de que la ciudad de Filadelfia vaya a ser el marco espacial. Sus derruidas construcciones y su aire decadente le conferirán un aire distinto al de otros shooters.



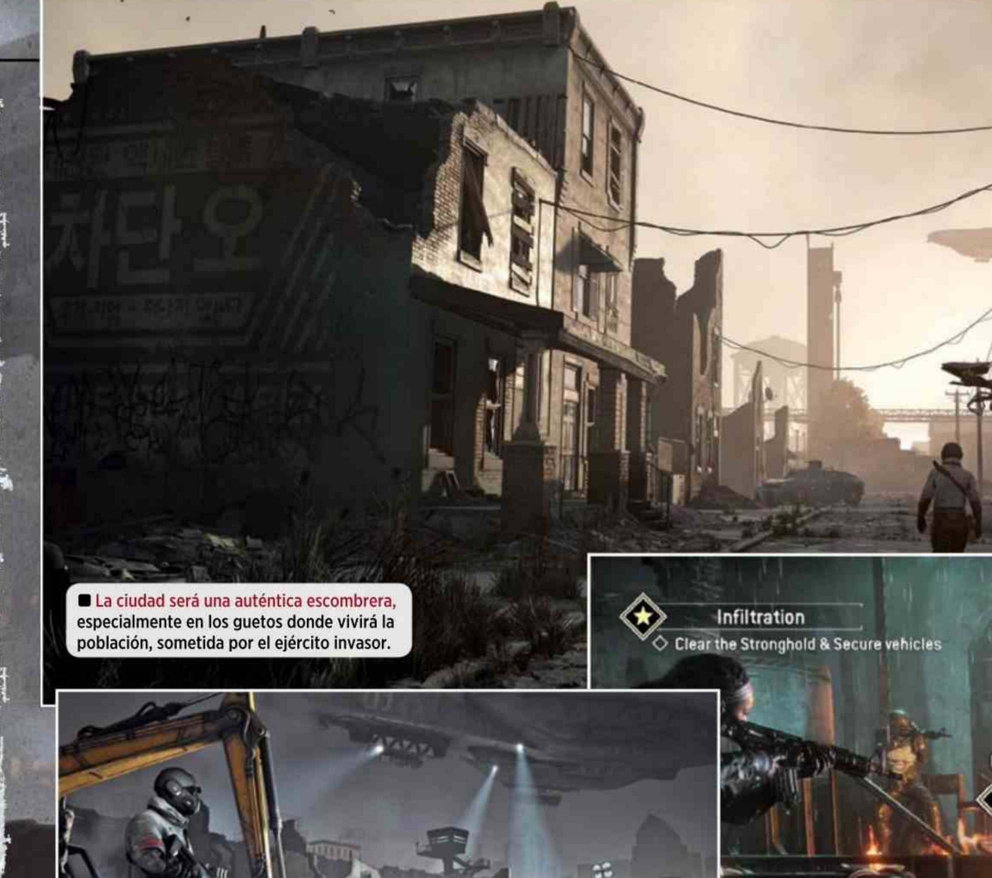
LA CIUDAD estará dividida en tres áreas: roja, verde y amarilla, según el peso del ejército coreano en ellas. Para liberar zonas, habrá que tomar los puestos de vigilancia.



EL MAPA contará con numerosos edificios transitables y pasos subterráneos. Dado que podremos subir a ciertas azoteas, los tiroteos podrán desarrollarse a varias alturas.



LA MOTO será el principal medio de transporte para desplazarse. Pese a la tosquedad de su control y a que las calles estarán llenas de escombros, será de gran utilidad.



■ La ciudad será una auténtica escombrera, especialmente en los guetos donde vivirá la población, sometida por el ejército invasor.

» infinidad de civiles en condiciones infrahumanas, algo que contribuirá a dar dramatismo a la ambientación.

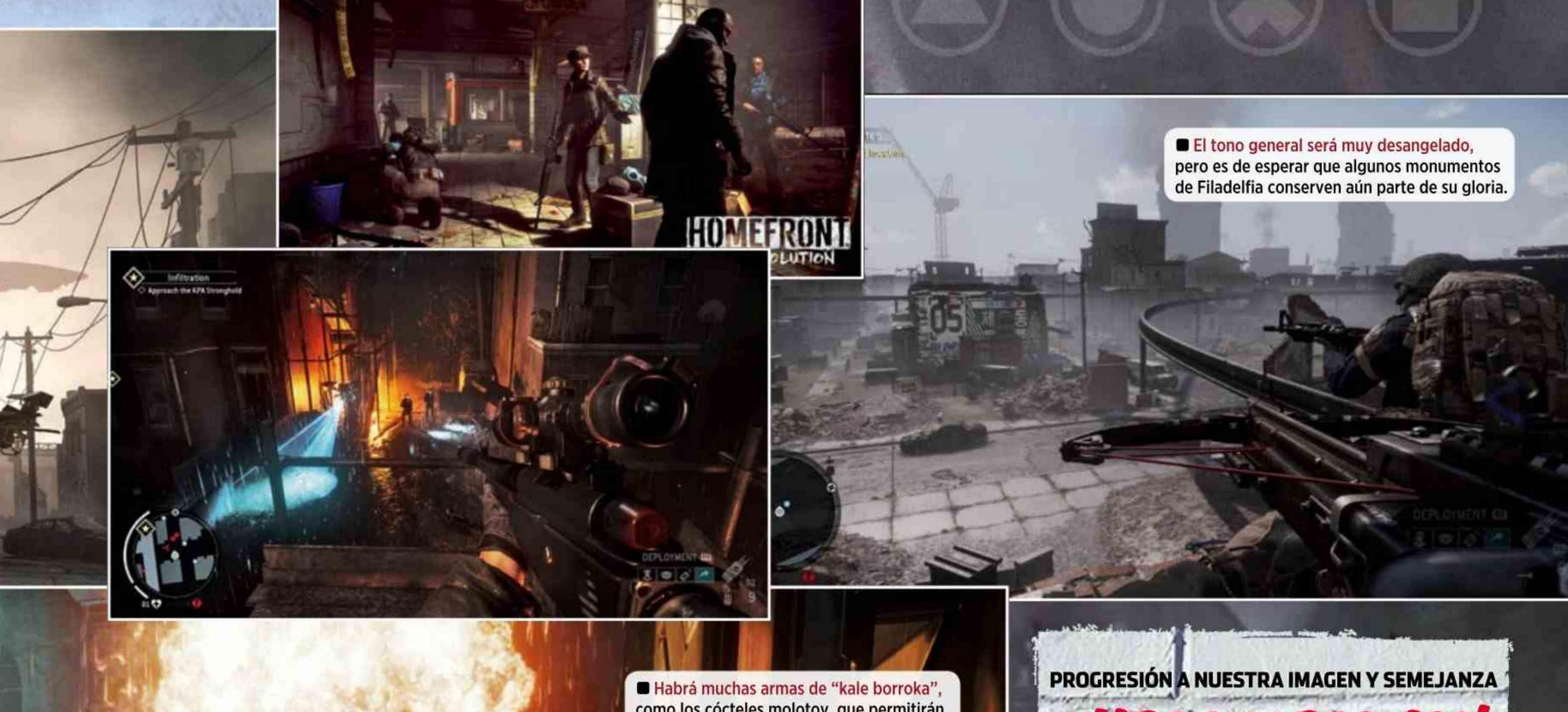
Aunque a Dambuster Studios le disgusta la comparación, lo cierto es que muchos de los planteamientos jugables recuerdan a *Far Cry*, sólo que en una localización urbana. Lejos de ser algo negativo, esto es una gran noticia, pues hablamos de parecerse a una de las mejores sagas de disparos de la historia. Así pues, habrá liberación de puestos controlados por el enemigo, marcado de los enemigos con un teléfono móvil, mejora de habilidades con los puntos de experiencia acumulados...

El modo Resistencia también recuerda un poco a la saga de Ubisoft, especialmente a su tercera entrega. Se trata de un modo cooperativo independiente de la campaña, que permitirá juntarse con tres amigos para cumplir una docena de encargos, cada uno con su propio argumento. Habrá que hackear dispositivos, defender edificios asediados, acompañar una marcha de camiones de provisiones... La dificultad estará pensada siempre para cuatro personas, incluso si decidimos jugar en solitario, por lo que habrá que andarse con ojo, ya que los enemigos serán duros de pelar y la munición no abundará, lo que obligará a rebuscar en los cuerpos de los soldados abatidos. Otras particularidades serán la presencia de motos o la personalización de las armas, que permitirá, por ejemplo, convertir una escopeta en un lanzagranadas. Al contrario que en el primer *Homefront*, no habrá multijugador competitivo, pero a cambio, las ampliaciones del modo Resistencia en forma de DLC serán gratuitas.

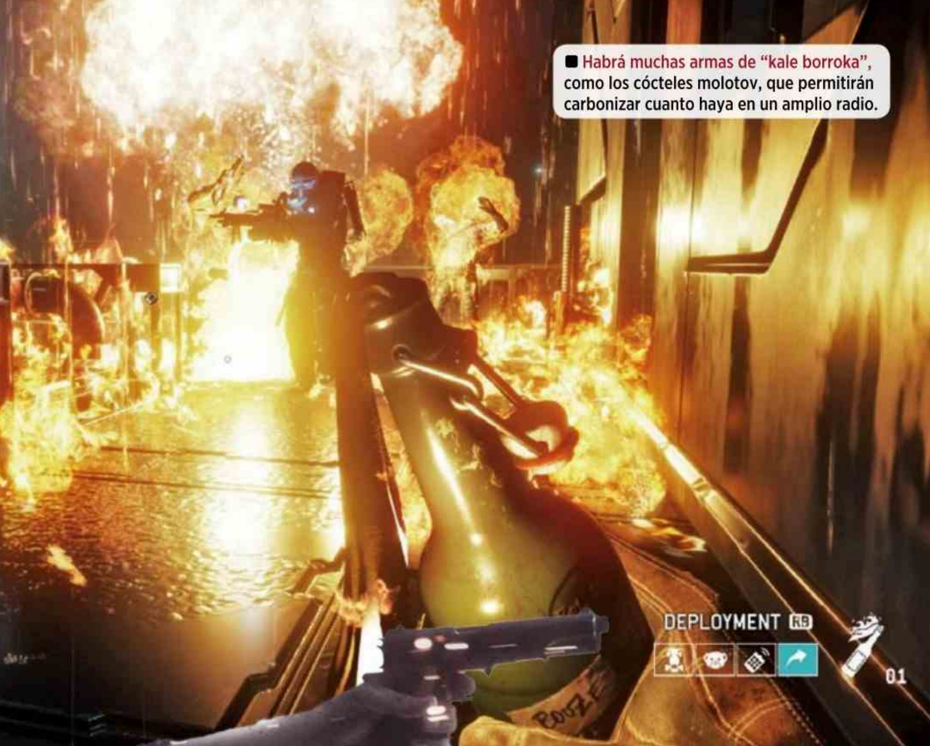
Motor a medio gas

Homefront: The Revolution hará gala del CryEngine 3, uno de los

Aunque a Dambuster Studios le disgusta la comparación, lo cierto es que muchos de los planteamientos jugables del título recuerdan a *Far Cry*.



El tono general será muy desangelado, pero es de esperar que algunos monumentos de Filadelfia conserven aún parte de su gloria.



Habrá muchas armas de "kale borroka", como los cócteles molotov, que permitirán carbonizar cuanto haya en un amplio radio.

motores gráficos más aplaudidos de los últimos años. El punto fuerte del juego será, con diferencia, la ambientación en un mundo abierto. La ciudad de Filadelfia presentará un aspecto demacrado, pero, por lo que hemos visto hasta ahora, el diseño de escenarios promete dar mucho de sí en materia jugable. Por ejemplo, habrá muchos edificios a los que podremos acceder, cráteres que conectarán con vías de escape, rampas por las que saltar con ayuda de una moto... Los verticales que serán algunas zonas dará pie a tiroteos realmente estratégicos, especialmente en el modo cooperativo. Algunas de las mejores estampas se producirán cuando caiga la noche, gracias a efectos de iluminación como los de las linternas que llevarán los soldados enemigos o las llamaradas que generarán los cócteles molotov. Tampoco faltarán los efectos de lluvia. Eso sí, aun siendo correcto, no parece que vayamos a estar ante ningún portento en cuanto a realismo, especialmente en las versiones para consola. En ese sentido, puede pesarle el hecho de ser un desarrollo que viene de lejos y que ha tenido sus tropezones con tanto cambio de editora.

Vuelta de tuerca revolucionaria

El primer *Homefront* supuso un punto de partida interesante, al tratar de innovar con un contexto especial dentro de un género tan manido como el del shooter bélico. Con esta nueva entrega, asistiremos a un giro copernicano dentro de esa particularidad, merced a la conversión de la campaña hacia una estructura de mundo abierto y a la sustitución del multijugador competitivo por otro cooperativo. La apuesta es valiente, como poco, y presenta bondades como el hecho de que las ampliaciones vayan a ser gratuitas, aunque habrá que ver si, jugable y técnicamente, logra sobresalir. Por ahora, nuestra duda es: ¿Qué opinará Donald Trump de una invasión coreana de la tierra del Tío Sam?

PROGRESIÓN A NUESTRA IMAGEN Y SEMEJANZA

GUERRILLERO CON PERSONALIDAD

La creación y la evolución del personaje serán fundamentales. De entrada, podremos elegir entre diversas apariencias que vendrán dadas por defecto y optar por una de las 42 profesiones que habrá, lo que se traducirá en una determinada ventaja (curarse más rápido, adquirir mejoras a un menor coste, puntería más precisa...). La progresión por la que optemos se traducirá en distintas formas de jugar.



LA APARIENCIA se podrá modificar a través del menú, en el que podremos invertir, por un lado, los puntos de experiencia que hayamos ganado y, por otro, el dinero.



LAS HABILIDADES que adquiramos determinarán si podemos hacer o no ciertas cosas, algo que resultará muy interesante cuando acometamos misiones cooperativas.



LAS ARMAS tendrán partes intercambiables, como el cañón, el agarre, la mirilla o la culata. Además de mejorar su rendimiento, podremos construir modelos híbridos.

NOVEDADES





PÁGINA 42

STREET FIGHTER V

El gran clásico de la lucha en 2D regresa con su quinta entrega numerada, exclusiva de PS4 en consolas y que permite jugar online contra usuarios de PC. Todo un hito.



PÁGINA 46

» **LEGO Marvel Vengadores.** Las incansables figuras de LEGO han adoptado nuevamente la forma de personajes de Marvel, pero, en esta ocasión, centrándose en Los Vengadores. No hay poderes que puedan rivalizar con los de Hulk, IronMan o el Capitán América.



PÁGINA 52

» **World of Tanks.** El famoso "free to play" de Wargaming ha desplegado por fin su artillería en PlayStation 4. Han tardado en llegar respecto a otras plataformas, pero estos tanques ya hacen rodar sus cadenas por el campo de batalla, con un resultado muy destructivo.



PÁGINA 56

» **Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4.** Uno de los manganimes más célebres de la historia aterriza una vez más en el mundo de los videojuegos con un título de lucha que cumple con creces en lo jugable y que es un digno homenaje a la serie.

UN RING MÚLTIPLE

Si sois amantes de la lucha, estáis de enhorabuena, porque, este mes, el género ha recibido dos grandes referentes en PS4: *Street Fighter V* y *Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4*. Las figuras de LEGO, que siempre están en la picota, se han convertido en Los Vengadores y *World of Tanks* por fin ha hecho su particular "desembarco de Normandía". Los amantes del formato físico también tienen motivos de júbilo, pues ya están disponibles *Life is Strange* y *Resident Evil: Origins Collection*. Además, ha habido hueco para indies de gran calidad, como *The Witness* y *Unravel*. Aparte, si no lo jugasteis en Vita, no podéis pasar por alto la remasterización de *Gravity Rush*. Y aún hay más propuestas, como *Atelier Escha & Logy Plus, Agatha Christie: The ABC Murders, Not a Hero, Nihilumbra*... 2016 ha empezado con buen pie.

PS4

Street Fighter V 42
LEGO Marvel Vengadores 46
Life is Strange 48
Gravity Rush Remastered 50
World of Tanks 52
Agatha Christie: The ABC Murders 54
Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4 56
Resident Evil Origins Collection 58
Tachyon Project 59
The Witness 60
Not a Hero 62
Unravel 63

PS VITA

Nihilumbra 64
Atelier Escha & Logy Plus: Alchemists of the Dusk Sky 65

» Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



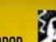
Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.



El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:

 EDAD RECOMENDADA  CONTENIDO DISCRIMINATORIO  DROGAS  SE DICEN PALABROTAS  SEXO   JUEGO DE TERROR  CONTENIDO VIOLENTO  ENSEÑA A JUGAR   EDAD JUEGO EN RED





Deluxe Edition disponible

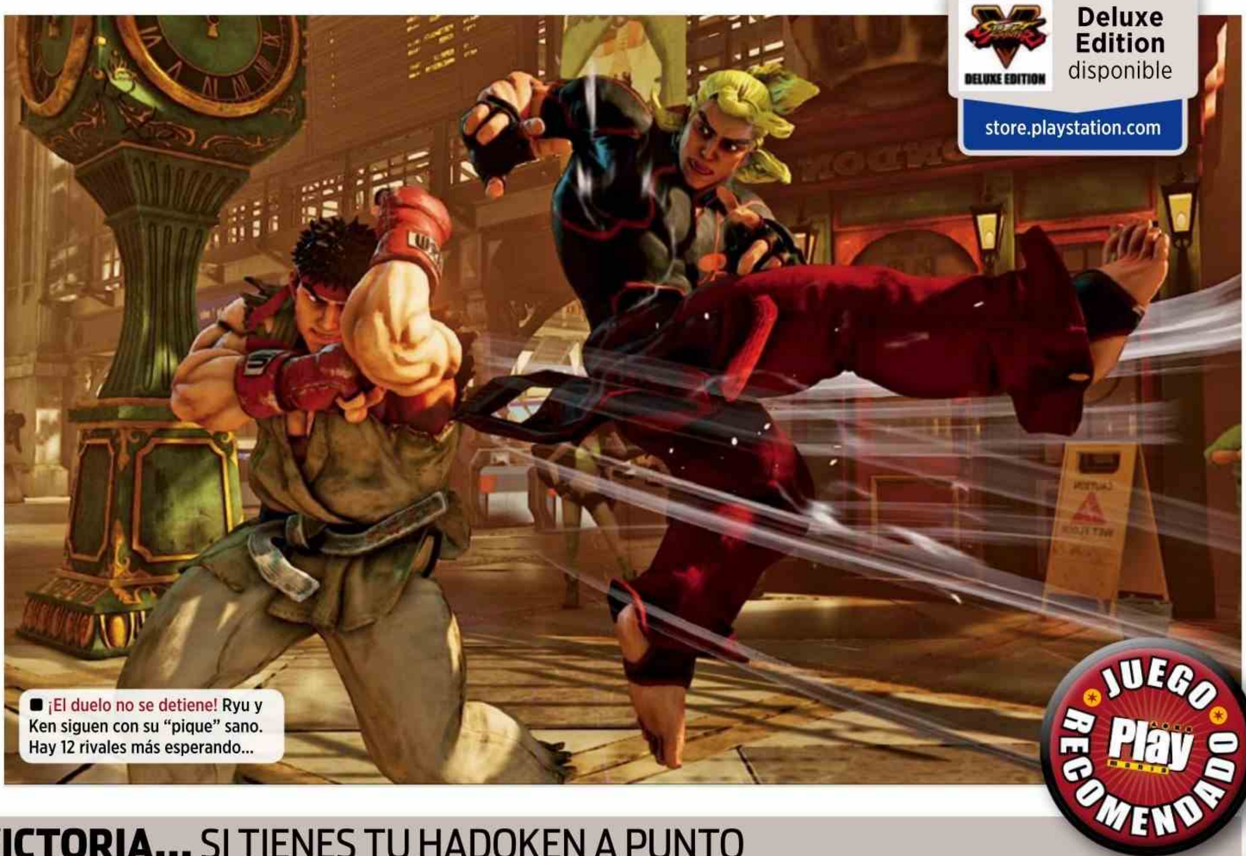
store.playstation.com



Género: LUCHA
Desarrollador: CAPCOM
Editor: KOCH MEDIA
Lanzamiento: 16 DE FEBRERO
Precio: 69,99 €
Deluxe Edition: 89,99 €



http://www.capcom-unity.com/street_fighter



¡El duelo no se detiene! Ryu y Ken siguen con su "pique" sano. Hay 12 rivales más esperando...

JUEGO Play RECOMENDADO

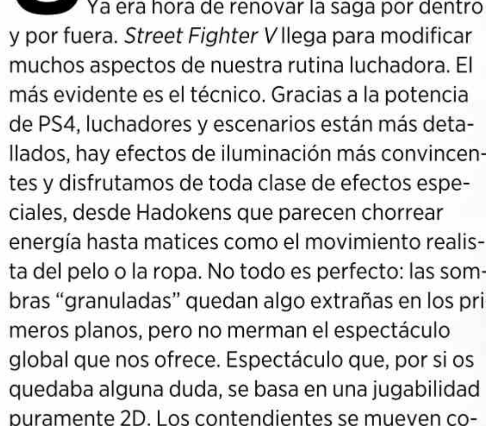
CON **V DE VICTORIA...** SI TIENES TU HADOKEN A PUNTO

Street Fighter V

Los combates con más solera se renuevan por dentro y por fuera. A falta de catar las opciones online, esto es lo que ofrece el retorno de Ryu.

Ocho años han pasado desde que *Street Fighter IV* nos dejara patidifusos en PS3. Ya era hora de renovar la saga por dentro y por fuera. *Street Fighter V* llega para modificar muchos aspectos de nuestra rutina luchadora. El más evidente es el técnico. Gracias a la potencia de PS4, luchadores y escenarios están más detallados, hay efectos de iluminación más convincentes y disfrutamos de toda clase de efectos especiales, desde Hadokens que parecen chorrear energía hasta matices como el movimiento realista del pelo o la ropa. No todo es perfecto: las sombras "granuladas" quedan algo extrañas en los primeros planos, pero no merman el espectáculo global que nos ofrece. Espectáculo que, por si os quedaba alguna duda, se basa en una jugabilidad puramente 2D. Los contendientes se mueven como estamos acostumbrados y sus golpes especiales son muy sencillos de ejecutar. Por supuesto, hay novedades. En primer lugar, algunos ataques tradicionales han variado su rendimiento. Por ejemplo, Dhalsim lanza ahora sus Yoga Fire hacia arriba y Ken ejecuta un Tatsumakisempukyaku (la "patada helicóptero", vaya) en diagonal.

También hay nuevas categorías de golpes. Los tradiciones Ultra Combos ahora se llaman Critical Arts y, como siempre, se ejecutan con un movimiento doble (dos veces "cuarto de luna" más puñetazo o patada, por lo general) y ocasionan un daño enorme al rival. Podemos sacrificar una porción de esa barra para lanzar ataques EX, que son como los súper golpes pero algo más dañinos. La principal novedad es la V-Gauge, una nueva barra



SIEMPRE **CRECIENDO** GRACIAS A INTERNET



1 **DESDE CFN** podemos ver perfiles de otros usuarios, ser espectadores de combates o iniciar duelos, ya sean igualados o no.

2 **LOS DLC** seguirán llegando durante años. Habrá trajes, personajes o modos nuevos. Podremos pagar con dinero real o con Fight Money.



3 **EL FIGHT MONEY** se obtendrá a base de superar combates. Cuanto más progresemos, más Fight Money tendremos para desbloquear extras.

El protagonista de la entrega sigue siendo Ryu. Aún teme sucumbir al poder del Satsui no Hado...



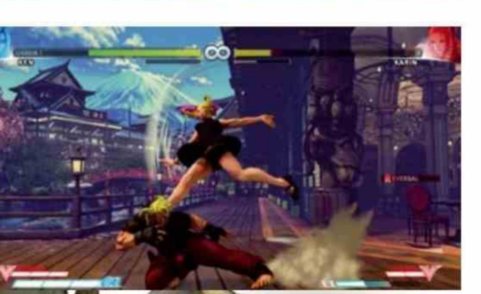
La velocidad y contundencia de cada personaje es única. Dhalsim es lento al andar y saltar, pero su alcance es el mejor.



Las conexiones con *Street Fighter IV* y *Street Fighter III* son constantes en la historia. Vemos a Juri, Oro o Gouken, por ejemplo.



Hay efectos gráficos muy vistosos en esta entrega. El pelo de Necalli transformado da miedo con solo verlo...





NUEVO ATAQUES ESPECIALES



EL V-TRIGGER desata un estado especial para el jugador durante unos segundos. Daña más, da más golpes...



LA V-SKILL es un movimiento rápido que gasta una porción de la V-Gauge. Puede ser una finta, un golpe especial...



LOS MOVIMIENTOS EX mejoran los ataques especiales con más golpes o alcance. Consumen barra de Critical Art.

El espectáculo típico de la saga se potencia con nuevas series de movimientos especiales y un apartado técnico que aprovecha el potencial de PlayStation 4.

que se llena a base de recibir golpes. Cuando esté lo suficientemente llena, podremos lanzar contras más efectivas o las llamadas V-Skills, movimientos rápidos que pueden modificar mucho la estrategia del combate. Por ejemplo, hay personajes capaces de devolver una onda de energía. Si tenemos la V-Gauge a tope, basta con pulsar patada fuerte y puñetazo fuerte para desencadenar el V-Trigger, un estado especial que dura unos segundos y altera el rendimiento del luchador. Por ejemplo, Ryu lanza ataques eléctricos y Chun-Li da más golpes con cada ataque. La suma de todos estos elementos (además de las habituales presas o movimientos únicos de cada personaje) hace que los combates sean fluidos y espectaculares, pero a la vez permitan tanta "estrategia" como nuestra picaresca nos ofrezca. Por supuesto, los jugadores más expertos sabrán sacar mucho partido al asunto, pero *SFV* se ha diseñado para que cualquier usuario pueda disfrutarlo a tope sin caer en los infernales ríos de combos propios de entregas previas.

¿Y de cuánto "material" dispone el juego?

Tenemos 10 escenarios y 16 luchadores. Ocho de ellos regresan de entregas antiguas (como Ryu o Rainbow Mika) y otros cuatro son totalmente nuevos. El catálogo de modos de juego ofrece el modo Historia de personaje (rondas de 2 ó 3 combates intercalados con ilustraciones que narran la motivación del luchador), Versus local, Supervivencia (sobrevivir a varios combates seguidos con una sola barra de salud), Entrenamiento, Combates online (informales o con ránking) y Capcom Fighting Network, desde donde podemos ver la ficha de otros luchadores, buscar combates para apuntarnos o disfrutar de otros como espectadores. También se liberará un modo Desafíos del que por ahora han trascendido pocos detalles.



Hay mucho vestuario que podemos desbloquear al superar tramos de la historia. Este es el "traje" alternativo de Laura.



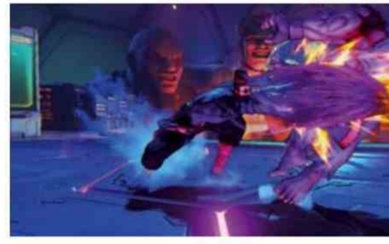
Los escenarios esconden muchos secretos. En este, podemos pasar a un nuevo tramo al lanzar al rival contra una puerta.



Hay varios colores para cada luchador. Los liberamos al superar el modo Supervivencia con cada uno.



Los comandos para los golpes especiales no cambian y son cómodos de ejecutar. Para este famoso Lariat, vale con pulsar tres botones.



Hay 10 escenarios disponibles por ahora. Esta base de Shadaloo homenajea a los 4 "jefazos".



El aspecto de algunos luchadores clásicos ha cambiado. Mola tu barba nueva, Dhalsim.



Todo el control es 2D, pero la cámara cambia de posición durante determinados golpes.



Hay 2 presas por luchador. Basta con pulsar dos botones y una dirección para lanzarlo hacia atrás.

A diferencia de otras entregas, aquí se busca que cualquier tipo de usuario pueda dominar rápidamente todos los matices del combate.

La oferta general se queda algo corta, especialmente en el número de luchadores, pero eso nos lleva al planteamiento a largo plazo de *SFV*. Capcom promete que no lanzará futuras versiones "Super" o "Ultra", si no que podremos descargar toda clase de contenido a lo largo de los años: más luchadores, nuevos modos de juego, trajes... Se han confirmado seis luchadores y un modo Historia más completo.

Los contenidos extra se podrán pagar con dinero real o bien con Fight Money, una moneda virtual que se gana en el juego a base de superar combates. Por tanto, si somos constantes y nos lo curramos, podremos desbloquear contenido y más contenido totalmente gratis. Hay quien critica esta estrategia por parte de Capcom (¿por qué no esperar un poco más y dar todos estos contenidos en un juego, para los que no tengan Internet?), pero por otro lado, esto nos garantiza que el juego seguirá vivo durante muchos años y nosotros no tendremos que experimentar la frustración de comprar un disco nuevo que deje anticuada nuestra compra original. En cualquier caso, aclaramos que aquí hemos puntuado el juego de acuerdo al contenido que vendrá de base, si bien entendemos que su potencial es mayor que el actual. En otras palabras, posiblemente al repuntuar el juego dentro de un tiempo se llevaría más nota, pero ahora esto es lo que hay.

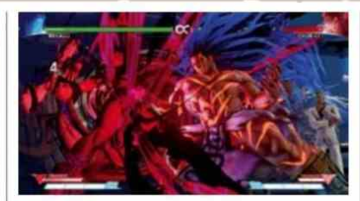
LOS **CUATRO LUCHADORES** RECIÉN SALIDOS DEL HORNO



RASHID. Lanza tornados y letales patadas, lo que lo hace peligroso a corta y media distancia. Es fan de la tecnología. Conoce a Ryu por foros de Internet...



LAURA. Tiene un buen catálogo de presas que compagina con ataques eléctricos a media distancia. Es hermana de Sean, el alumno de Ken en *Street Fighter III.*



NECALLI. Es una bestia que embiste con todo su cuerpo. Muy peligroso a corta distancia. Su V-Trigger lo transforma en un ser con ataques todavía más feroces.



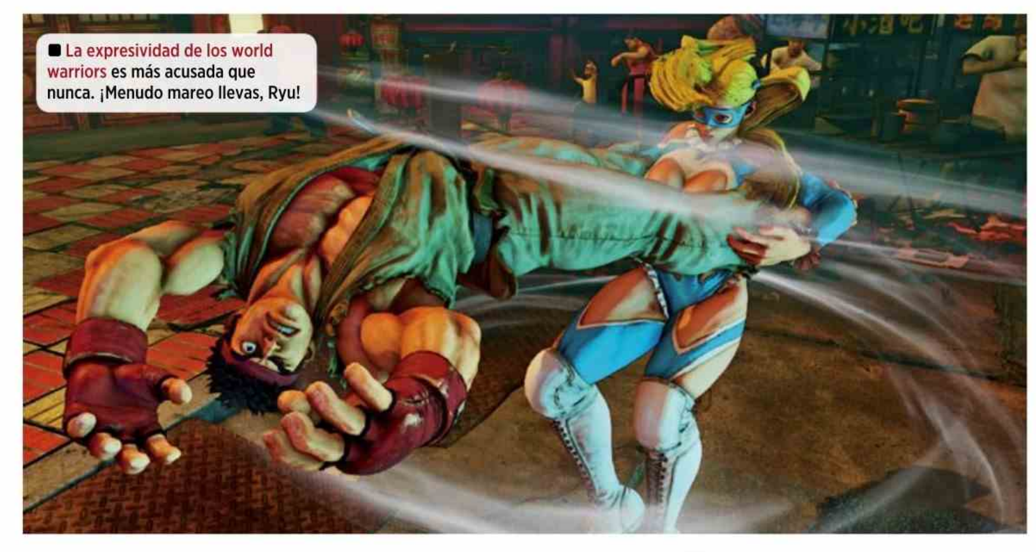
F.A.N.G. Es el nuevo soldado de élite de Bison. Sus ataques no son muy dañinos, pero puede envenenarnos para robar energía poco a poco. Es muy escurridizo.



■ Los combates del modo Historia incluyen pequeños diálogos iniciales. Los personajes están un poco hieráticos aquí...



■ Vega tiene varios movimientos nuevos y ahora es capaz de usar la garra o la mano descubierta en cualquier momento.



■ La expresividad de los world warriors es más acusada que nunca. ¡Menudo mareo llevas, Ryu!





Por ahora, el juego en solitario es el que sale más perjudicado, pero sí que disponemos de un potencial de juego online muy interesante. Hay novedades como la posibilidad de pelear o entrenar en local mientras esperamos a otro jugador online y, además, los tiempos de carga son muy inferiores a los que recordaréis de los diferentes *Street Fighter IV*.

Aunque disponemos de una versión final del título, en el momento de escribir este texto no estaban disponibles los combates online, por lo que, aunque los tenemos en cuenta de cara a la nota y os avisamos de que Capcom promete una fluidez total en las partidas, no hemos podido constatarlo. Por cierto, *Street Fighter V* marca un hito al ser compatible en cross-play con la versión de PC. Sí, podréis curtiros el lomo con "peceros" en cualquier momento. El control mantiene los esquemas tradicionales y no os costará nada haceros con los movimientos de cada personaje. Por supuesto, se disfruta mucho más con un Arcade Stick (es compatible con los de PS3, lo cual se agradece), pero con el Dual Shock 4 se nos ofrece el extra de utilizar el panel táctil para ejecutar atajos durante los combates de entrenamiento. Como veis, hay muchos elementos que distinguen a *Street Fighter V* de sus predecesores, en especial una mayor apuesta por el juego "asequible" para cualquier tipo de usuario, pero sin olvidar su enorme potencial de cara a los e-sports. El tiempo dirá si su otra gran apuesta, el "crecimiento modular" a base de actualizaciones y Fight Money resulta tan satisfactorio como prometen, pero lo que ya hay sobre la mesa ofrece espectáculo y combates vibrantes, como solo la curtida Capcom sabe hacerlo. Ya solo falta que en algún momento traigan de vuelta a Akuma y lo bordan... ●



■ El sistema de "fuerza en los golpes" se mantiene. Tenemos puñetazo débil, medio y fuerte y lo mismo pasa con las patadas.



■ Los Critical Arts equivalen al Ultra Combo de *Street Fighter IV*. Roban un tercio de la barra. Si ganamos el round, "explotan" así.

» ENTRETENTE EN SOLITARIO

Street Fighter V tiene un enfoque muy agresivo hacia el online, pero también hay una oferta interesante para el jugador en solitario. A falta de que llegue el modo Historia completo este verano, podemos disfrutar de estas opciones. ¡Ah! Y también hay Versus local.



EL TUTORIAL del modo Historia permite a los novatos asimilar las bases del combate. ¡Con un Ryu jovenzuelo!



LA HISTORIA de cada personaje muestra con imágenes fijas y voces en off sus motivaciones para entrar en combate.



MODO SUPERVIVENCIA: superar varios combates del tirón. Podemos gastar puntos en aumentos de salud, V-Gauge...



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Es un espectáculo visual. Se domina con facilidad, pero a la vez es profundo.

» LO PEOR
Como "juego base", anda algo corto en cuanto a modos y número de luchadores.

Te gustará + que... ULTRA STREET FIGHTER IV

Te gustará = que... MORTAL KOMBAT X

92	**» GRÁFICOS** Modelos y efectos geniales. Algunos fondos, mejores que otros.
84	**» SONIDO** Voces en inglés y japonés. Hay remixes de temas clásicos.
91	**» DIVERSIÓN** Fluido, espectacular y cómodo. Por pedir, molarían más golpes.
85	**» DURACIÓN** Suficiente, pero algo escueto. Suma puntos si vas a por los DLC.
NOTA 90	**Por si solo basta para ofrecer mucha diversión y espectáculo, pero su auténtico potencial está por llegar.**





Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **TT GAMES**
Editor: **WARNER BROS.**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**



JUGADORES **1-2**
JUG. ONLINE **NO**





TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**





BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

www.lego.com/es-es/marvelsuperheroes/marvels-avengers



LEGO Marvel Vengadores ofrece combates vibrantes gracias a las diferentes habilidades de los personajes.

150 PERSONAJES Y **VARIOS MUNDOS** EN EL LEGO MÁS GRANDE

LEGO Marvel Vengadores

Los héroes más poderosos de la Tierra se reúnen una vez más para enfrentarse a los villanos de Marvel en la aventura más ambiciosa de LEGO.

Los héroes más poderosos de la Tierra se reúnen una vez más en *LEGO Marvel Vengadores*, una nueva aventura desarrollada por TT Games que repasa seis películas del universo cinematográfico de Marvel. La historia principal se extiende a lo largo de 15 niveles, la mayoría de ellos basados en "Los Vengadores" y "Los Vengadores: La era de Ultrón", aunque también podremos revivir los momentos más destacados de "Capitán América: El primer vengador", "Iron Man 3", "Thor: El mundo oscuro" y "Capitán América: El soldado de invierno" a modo de flashbacks o a través de niveles extra que se desbloquearán una vez hayamos completado una parte de la aventura. Superar estos niveles no nos llevará más de 10 horas, pero lo cierto es que poco importa, ya que donde *LEGO Marvel Vengadores* realmente nos abruma es con su Juego Libre.

Además de completar de nuevo todos los niveles de la historia, esta vez pudiendo escoger qué personajes controlar, esta nueva aventura de LEGO nos sorprende con varios mundos abiertos. Manhattan es el más grande, pero también visitamos otros lugares como la casa de Tony Stark en Malibú, la base de SHIELD, Washington DC y Sokovia. Cada uno de estos mundos esté repleto de tareas, coleccionables y eventos aleatorios. Así, podemos dedicar nuestro tiempo a ayudar a los ciudadanos evitando atracos y



¿Héroe o villano? Desbloquéalos todos y repite los niveles de la aventura con tu personaje favorito.

ESTAS SON LAS CLAVES PARA CONVERTIRSE EN VENGADOR



1 **HÉROES.** Thor, Capitán América. Hulk, Iron Man... ¡Hay más de 150 personajes controlables!



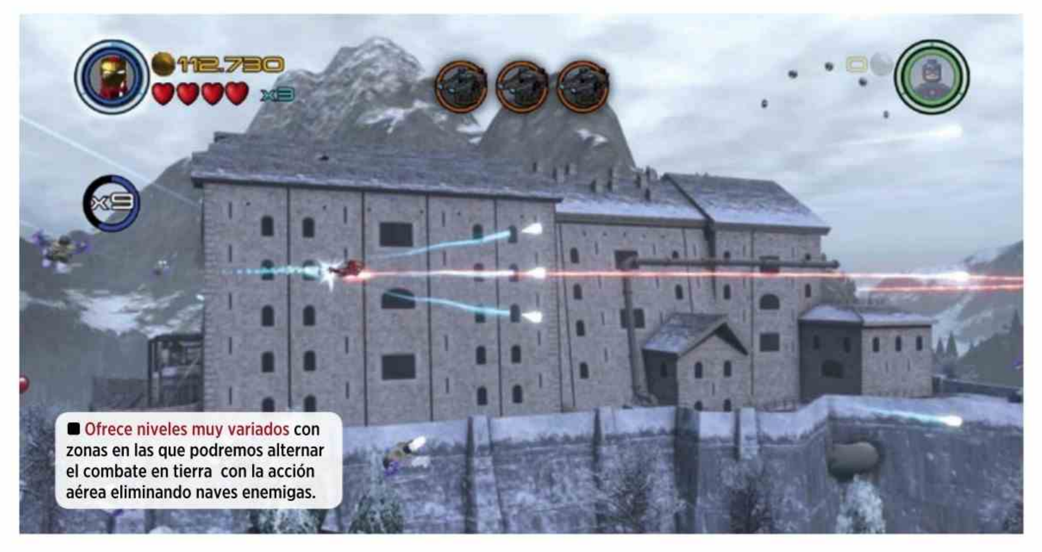
2 **MUNDOS.** En *LEGO Marvel Vengadores* podremos explorar con libertad varias zonas repletas de secretos y misiones secundarias.



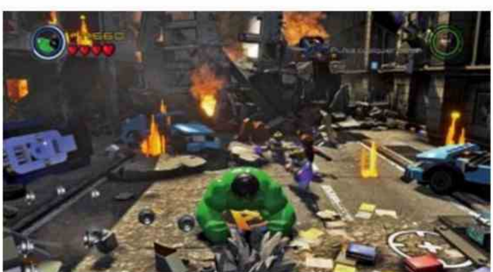
3 **15 NIVELES.** Repasan seis películas de Marvel, aunque las historia se centra en Vengadores y Vengadores: La era de Ultrón.


Sudáfrica es uno de los mundos que podremos explorar con total libertad en busca de tesoros y misiones.


Las zonas de conducción son breves, pero muy divertidas y dinámicas, pudiendo alternar el control del coche y de la torreta.



Ofrece niveles muy variados con zonas en las que podremos alternar el combate en tierra con la acción aérea eliminando naves enemigas.





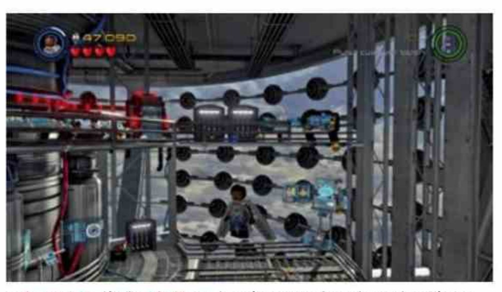
Acción y humor se combinan durante los 15 niveles que componen la historia de *LEGO Marvel Vengadores*.

enfrentándonos a criminales, o bien centrarnos en buscar coleccionables y desbloquear todos los personajes disponibles. Es de destacar el trabajo de TT Games a la hora de recrear el universo de Marvel, y es que todos y cada uno de los mundos del juego están recreados con absoluta fidelidad.

Aunque la aventura es más grande y con más opciones, su base sigue siendo la misma. Acción y humor se combinan en un desarrollo que, salvo momentos puntuales de conducción y algún que otro combate espectacular, se vuelve repetitivo a las pocas horas de comenzar la aventura. Al igual que en anteriores juegos de LEGO, las mecánicas son muy sencillas y no suponen reto alguno. Esto no tiene por qué ser algo negativo, pero esperábamos alguna sorpresa en forma de mecánica innovadora o función extra.

Gráficamente, el juego cumple y mantiene el nivel de las anteriores entregas, mientras que el apartado sonoro está un punto por encima gracias a la música sacada de las películas que acompaña de maravilla la acción. Eso sí, pese a que llega doblado, algunas voces no son las originales de las películas y otras son algo planas. En resumen, si habéis disfrutado con las anteriores aventuras de LEGO de TT Games, os sentiréis como en casa con *LEGO Marvel Vengadores*. Acción, humor, un elevado número de coleccionables que roza lo enfermizo, varios mundos, 150 personajes controlables y la posibilidad de jugarlo en compañía de un amigo gracias al cooperativo local son las cartas de presentación de esta nueva aventura.


Construir estructuras será fundamental para realizar ataques especiales que nos ayudarán contra los rivales más poderosos.


Las seis películas de Marvel están recreadas a la perfección en cada uno de los niveles y mundos abiertos de la aventura.

» MÁS DIVERTIDO EN **COMPAÑÍA**

LEGO Marvel Vengadores se puede disfrutar tanto en solitario como en compañía de otro jugador gracias a su modo cooperativo local. Se trata de una opción muy recomendable que facilitará la resolución de puzles y el avance en cada uno de los niveles de la aventura.


LOS ATAQUES COMBINADOS son espectaculares y se podrán realizar jugando en solitario y en cooperativo.


PUZLES. Jugar con un amigo nos permitirá combinar habilidades sin tener que cambiar manualmente de personajes.


EXPLORAR los mundos de *LEGO Marvel Vengadores* y encontrar todos sus tesoros en compañía es más divertido.



» LO MEJOR
Varios mundos abiertos, historia con seis películas de Marvel y 150 personajes.

» LO PEOR
La fórmula LEGO muestra síntomas de agotamiento. Repetitivo.

Te gustará + que... LEGO MARVEL SUPERHEROES
Te gustará = que... LEGO JURASSIC WORLD



80	**» GRÁFICOS** Correctos y vistosos, pero no mejoran con respecto a otros LEGO.
80	**» SONIDO** Llega doblado e incluye la música de las películas de Marvel.
82	**» DIVERSIÓN** Ofrece horas de diversión, aunque puede ser algo repetitivo.
90	**» DURACIÓN** Incalculable si queréis conseguirlo todo y explorar sus mundos.
NOTA 82	***LEGO Marvel Vengadores* es la aventura más ambiciosa de LEGO, con varios mundos y 150 personajes controlables.**



Temporada Completa disponible

store.playstation.com



Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **DONTNOD ENTERTAINMENT**
Editor: **SQUARE ENIX**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **34,95 €**
Precio PS Store: **19,99 €**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **RÁNKING** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

lifeisstrange.com/



Life is Strange es una aventura gráfica con viajes en el tiempo. Sus creadores son muy "viajeros": en *Remember Me* viajábamos por la memoria.



Life is Strange

Desde que nacemos, el azar y las decisiones forman parte de nuestro día a día. Junto a Max vamos a comprobar que la vida es extraña y, a veces, duele.

Life is Strange fue una de las grandes sorpresas de 2015, una a ventura gráfica de Dontnod Entertainment (*Remember Me*), que se lanzó en capítulos descargables y en inglés, y que ahora llega en formato físico, con subtítulos en perfecto castellano y en una edición limitada que incluye un libro de arte de 32 páginas (basado en el diario de Max), comentarios del director y la banda sonora con 12 canciones. El juego nos traslada a Arcadia Bay, una localidad ficticia de Oregón, donde acompañaremos a la joven Max Caulfied, en la difícil etapa que supone pasar de la adolescencia a la madurez.

Max regresa a su ciudad natal para estudiar fotografía en la prestigiosa Academia Blackwell. Pero la ciudad ha cambiado mucho desde que ella se marchó y han ocurrido inexplicables sucesos. El reencuentro con su vieja amiga de la niñez, Chloe, le hará descubrir sus propios poderes para viajar en el tiempo y cambiar el mundo que le rodea, así como embarcarse en la búsqueda de Rachel Amber, una joven que ha desaparecido. Como en la vida misa, todas las acciones que tomemos tienen sus consecuencias, positivas o negativas, traen risas, enfados y llantos. El uso de nuestros poderes para viajar en el tiempo está muy bien adaptado a

Chloe y Max, los protagonistas, nos demuestran que hay amistades que ni el tiempo es capaz de romper.



① **A EXAMEN.** Las conversaciones y la toma de decisiones son el eje principal de la trama. Lo bueno es que no hay tiempo límite para elegir.



② **NO DEJES DE MIRAR.** Con un toque "point and click" podemos recorrer los escenarios, explorar y hablar con otros personajes.



③ **VIAJA EN EL TIEMPO.** La originalidad de *Life is Strange* está en la posibilidad de retroceder en el tiempo con pulsar un botón.



Life is Strange se lanzó en PS Store por capítulos y con textos en inglés. La edición física incluye todos los capítulos y en castellano.



Para resolver el misterio debemos enfrentarnos a puzles con una estructura inteligente y que implican usar nuestros poderes.



Max y Chloe buscan su lugar en el mundo, su amistad es la base sobre la que se cimienta toda la aventura.





***Life is Strange* es una aventura gráfica con una bonita historia que atrapará a los seguidores del género.**

la trama y basta con pulsar un botón para que funcionen. Eso sí, *Life is Strange* no trata sobre los viajes en el tiempo, estos son la excusa para desarrollar la narrativa, la toma de decisiones y hablarnos sobre la amistad, la familia, las drogas...

El estilo de juego es muy similar a las aventuras de Telltale Games. Es decir, dividido por episodios y con conversaciones, aunque sin Quick Time Events y sin tiempo límite para tomar una decisión. Sin embargo, en *Life is Strange* nos encontramos mayor número de puzles y exploración que en los últimos juegos de Telltale. Los rompecabezas están muy bien elaborados y, en ocasiones, tenemos que utilizar nuestros poderes para volver atrás en el tiempo y resolverlos. Las conversaciones están muy bien desarrolladas y sientes que estás tranquilamente en una habitación charlando con amigos o bailando en una fiesta de la Academia. Desde que entras en la vida de Max y Chloe te das cuenta de que es un juego especial, que nos sorprende a cada paso y que conlleva que nos impliquemos emocionalmente, algo a lo que ayuda su apartado audiovisual. Gráficamente es onírico y melancólico, mientras que la banda sonora está repleta de piezas melódicas y temas originales de artistas como José González o Angus & Julia Stone, referentes actuales de la música folk e indie. Así pues, *Life is Strange* es un juego muy personal y un buen ejemplo de cómo mezclar narrativa y jugabilidad para divertir y emocionar. Si te gustan las aventuras gráficas, esta edición en formato físico debería estar en tu colección.



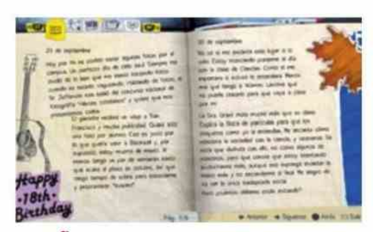
De vez en cuando, nos podemos sentar y reflexionar sobre todo lo que está ocurriendo, lo que nos ayudará a no perder detalles.



En la era de las comunicaciones, los personajes se relacionan con nosotros a través del smartphone y las Redes Sociales

» DIARIO DE UNA FOTÓGRAFA

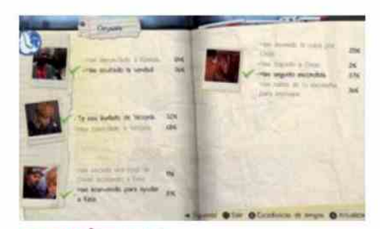
Max es estudiante de fotografía y una amante del arte. A lo largo de toda la aventura nos encontraremos con guiños a la cultura pop y referencias artísticas. Gracias al diario de la chica tendremos una visión diferente de la vida en Arcadia Bay y de sus compañeros de clase.



SUEÑOS. El diario de Max es la mejor bitácora de la vida de esta adolescente, sus sueños, pensamientos y recuerdos.



FOTOS. Uno de los trofeos consiste en hacer fotos a varias personas, objetos y animales. Suele haber diez por episodio.





ESTADÍSTICAS. Al final de cada episodio tenemos un ránking con las decisiones de otros jugadores.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Una montaña rusa de emociones que se transmite más allá de la pantalla.

» LO PEOR

Puzles algo sencillos, un final ligeramente precipitado y algunas animaciones.

Te gustará + que... MINECRAFT: STORY MODE

Te gustará − que... HEAVY RAIN



85	**» GRÁFICOS** Todo se ha dibujado a mano para dar un aspecto único al juego.
90	**» SONIDO** El doblaje en inglés y la música trasmiten grandes sensaciones
85	**» DIVERSIÓN** El ritmo puede cansar. Trama, diálogos y personajes interesantes.
81	**» DURACIÓN** 12-15 horas de saltos en el tiempo y momentos sorprendentes.
NOTA 87	**Una aventura gráfica con una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará.**



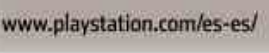




Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **JAPAN STUDIO**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **29,99 €**







Jugadores: 1
Jug. online: NO
Textos: CASTELLANO
Voces: PROPIO
Blu-ray: SÍ
Resolución: 1080 P

www.playstation.com/es-es/



Los poderes gravitatorios de Kat nos permiten disfrutar de una experiencia diferente y divertida.

KAT TAMBIÉN JUEGA CON LA **GRAVEDAD** EN PS4

Gravity Rush Remastered

La aventura de Kat y Dusty se estrena en PS4 con una versión mejorada visualmente y que incluye todo el contenido descargable lanzada hasta ahora

Tras su lanzamiento en PlayStation Vita en 2012, *Gravity Rush* llega a PS4 con una versión mejorada gráficamente, con controles adaptados al DualShock 4 y todos los contenidos descargables lanzados en la consola portátil de Sony. La historia nos pone en la piel de Kat, una joven que despierta sin memoria en la ciudad de Hekseville y que tiene un curioso poder: controlar su campo gravitatorio. Esta habilidad, relacionada con un misterioso gato que nos acompaña durante toda la aventura, nos permitirá flotar, movernos a gran velocidad por Hekseville y levantar objetos.

La historia se sigue con mucho interés y, aunque tiene un principio lento que funciona a modo de tutorial, pronto descubriremos que Hekseville y sus habitantes esconden muchos secretos y quedaremos irremediablemente enganchados al destino de Kat. La aventura tiene una duración que ronda las 10 horas si nos centramos en la historia principal, aunque ya os avisamos de que la oferta del juego es bastante completa. Además de las misiones principales, Hekseville también nos propone misiones secundarias, desafíos y muchas gemas que recoger. Los desafíos nos ayudarán a conseguir gemas, que a su vez serán de vital importancia para subir de nivel las habilidades gravitatorias de Kat. Estas gemas, que funcionan como moneda en *Gravity Rush Remastered*, se encuentran por todo el escenario, algunas a simple vista y otras menos visibles y que nos obligarán a utilizar las habilidades de Kat.
En cuanto a los combates, pueden parecer algo simples al comienzo de la aventura, pero a medida

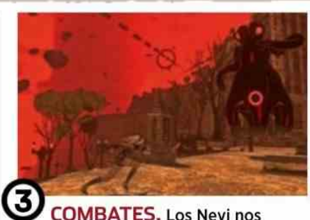
LAS **CLAVES** PARA CONTROLAR TU CAMPO GRAVITATORIO



① **KAT.** Es la gran protagonista de la aventura. Sus poderes y su personalidad harán que no quieras dejar de jugar con ella.



② **PODERES.** Explorar Hekseville será toda una experiencia gracias a las habilidades de Kat y los controles giroscópicos del DualShock 4.



③ **COMBATES.** Los Nevi nos obligarán a utilizar todos los poderes gravitatorios al alcance de Kat para derrotarlos, especialmente los jefes.



Kat no estará sola en su aventura por descubrir qué está pasando en la ciudad de Hekseville.



■ Las dimensiones alternativas nos ofrecen los mejores momentos de la aventura gracias a sus inspirados escenarios y sus jefes.



■ Hay enemigos de varias formas y tamaños, pero todos tiene una esfera que tendremos que destruir para acabar con ellos.



■ Los combates son sencillos, pero a medida que vayamos mejorando a Kat se vuelven muy dinámicos y divertidos.



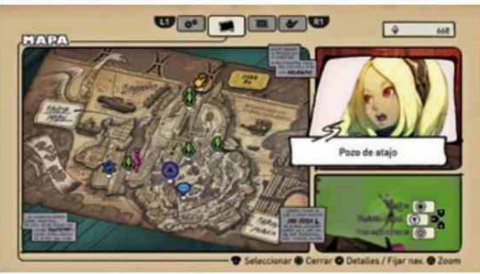


Todo en *Gravity Rush* está diseñado para que podamos divertirnos con las habilidades gravitatorias de Kat

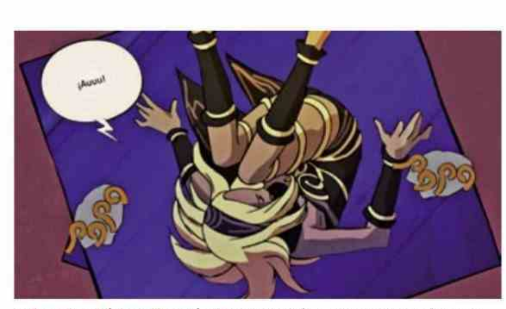
que vayamos desbloqueando habilidades y potenciando los poderes de Kat, resultan muy dinámicos y divertidos, especialmente cuando nos enfrentamos a jefes finales.

***Gravity Rush* llega a PS4 con una resolución de 1080 p,** texturas mejoradas y una mayor fluidez gracias a los 60 fps. Además, podremos utilizar los controles giroscópicos del DualShock 4 para controlar el vuelo de Kat cuando usamos sus habilidades gravitatorias, una opción que resulta complicada al principio, pero que, combinada con los controles normales, puede ayudarnos a movernos con mayor rapidez.

El diseño de los escenarios es uno de los puntos fuertes de *Gravity Rush*. Todo está creado para que podamos aprovechar al máximo las habilidades gravitatorias de Kat y, pese a que la ciudad de Hekseville tiene un diseño similar en todos sus distritos, durante la aventura también visitamos dimensiones alternativas que son todo un espectáculo y nos ofrecen los mejores momentos del juego. Por lo demás, el juego cumple con una banda sonora aceptable, que incluye algún tema destacado, y textos en castellano que nos permiten seguir el curioso idioma creado para el juego y que es una mezcla del francés y el japonés. *Gravity Rush* sigue siendo, también en PS4, una aventura diferente, original y muy divertida gracias a las habilidades gravitatorias de Kat. Si no jugasteis en su día a la versión de PS Vita, ésta es una oportunidad fantástica para disfrutar de los secretos de la ciudad de Hekseville. ◘



■ La ciudad de Hekseville tiene un tamaño considerable y esconde gemas, secretos, desafíos y todo tipo de misiones.



■ Las cinemáticas tipo cómic son geniales y nos sorprenden con diálogos muy interesantes gracias a la personalidad de Kat.

» MEJORA LAS HABILIDADES DE KAT

Podemos subir de nivel todas las habilidades especiales de Kat, así como los poderes básicos como la salud o el tiempo de recuperación de la barra de gravedad. Para ello, tendremos que explorar Hekseville en busca de gemas o superar diferentes misiones secundarios y desafíos.



LOS PODERES de Kat pueden mejorarse gracias a las gemas que conseguimos en desafíos y explorando.



LA CASA DE KAT es el lugar perfecto para recuperar fuerzas, guardar partida. cambiar de atuendo o usar el viaje rápido.



DUSTY es el misterioso gato responsable de nuestros poderes gravitatorios y nos acompaña durante toda la aventura.



» LO MEJOR

Los poderes, la historia, los combates, la duración, diseño artístico y Kat.

» LO PEOR

Escenarios vacíos y algo sosos. La remasterización podría haber dado más de sí.

Te gustará + que... TEARAWAY UNFOLDED | Te gustará – que... CHILD OF LIGHT



87	**» GRÁFICOS** La remasterización luce genial y su diseño artístico es brutal.
82	**» SONIDO** Su banda sonora no destaca, pero tiene buenas melodías.
90	**» DIVERSIÓN** Controlar el campo gravitatorio de Kat es una experiencia única.
88	**» DURACIÓN** Muy generosa. Más de 20 horas si queremos completarlo todo.
NOTA 86	***Gravity Rush* es una aventura diferente y muy divertida, que luce mejor que nunca gracias a su remasterización.**





Descárgatelo
Gratis
store.playstation.com



Género: SIMULADOR BÉLICO
Desarrollador: WARGAMIN
Editor: WARGAMIN
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: GRATIS









JUGADORES 1
JUG. ONLINE 30
TEXTOS CASTELLANO
VOCES CASTELLANO
BLU-RAY NO
RESOLUCIÓN 1080 P



http://worldoftanks.eu/



Las batallas son lentas pero muy emocionantes. Requiere bastante tiempo cogerle el "truquillo" pero luego engancha enormemente.

ESTRATEGA DE LAS BATALLAS BLINDADAS

Todo en *WoT* está pensado para que le dediques horas y horas, de una manera u otra. Detalles y opciones no faltan y tardarás en cogerle el truco, además de que tendrás que jugar mucho para subir experiencia.



1 **TIPOS DE TANQUES.** Los hay ligeros, medios, pesados, artillería autopropulsada y anticarro. Todos tienen un papel claro y definido.



2 **ESCENARIOS.** Cada uno exige de un tipo de estrategia diferente y siempre habrá que conocer los mejores lugares para ganar ventaja.



3 **MEJORAS.** Las hay de todo tipo y habrá que valorarlas antes de lanzarnos a gastar. Los efectos son notables y claramente diferenciables.

TRANSFORMA TU SALÓN EN UN **CAMPO DE BATALLA**

World of Tanks

Por fin podemos emular a Rommel con este aclamado free to play para 30 jugadores donde los protagonistas son los tanques y la devastación que causan.

La propuesta de Wargaming, ya desde 2010 en PC y ahora en PS4, es sencilla y directa. De entre un catálogo de 130 carros (por ahora) de tres nacionalidades diferentes deberemos lanzarnos al campo de batalla junto con otros 14 aliados para acabar con otros 15 enemigos o para capturar su base en 15 minutos. Unas batallas lentas, pero muy tensas, donde conocer los pros y contras de nuestro blindado (hay 5 tipos diferentes) es fundamental. Una vez nos hemos hecho con los controles y hemos aprendido lo básico, es imprescindible pensar antes de actuar y trazar una estrategia clara mientras nos movemos lentamente hasta el punto del mapa que creemos que ofrece más ventajas. Plantear emboscadas o hacer de señuelo para atraer al alcance de nuestra artillería a los enemigos son sólo algunas de las triquiñuelas posibles. Un toque táctico muy intenso, que se aleja de la vertiente más arcade y que logra que el juego enganche. Todo (y todos) cuentan y cada uno debe cumplir su papel en función del carro que haya elegido. Incluso dando simples órdenes (apoyo, concentración de fuego, retirada...).

Las opciones a la hora de mejorar nuestro tanque son innumerables: árboles tecnológicos, tripulación, diferente tipo de munición, kits, de camuflaje, de reparación, de avistamiento... Un sinfín de "gadgets" que deberemos pagar mediante dos tipos de moneda: la experiencia o la plata. Ambos se obtienen a base de ganar partidas y realizar diferentes logros, pero de forma muy lenta y sufrida. Además, el hecho de ver-



World of Tanks es un multijugador online gratuito y no hay que miembros de PS Plus para jugar.



■ Podemos dar órdenes sencillas con un panel radial o usando el mapa del terreno. Básico para que la artillería haga su trabajo.



■ Debemos aprovechar los obstáculos de los escenarios. Hay que tener cuenta que no es un mata-mata: la táctica cuenta y mucho.



■ Las diferencias entre tanques de distinto nivel son enormes y si tenemos la mala suerte de enfrentarnos a uno superior la cosa se complica mucho.





Este juego gratuito, ofrece batallas multijugador para 30 blindados, llenas de tensión y muy adictivas.

nos cara a cara con carros de hasta dos niveles por encima del nuestro hace que algunas partidas acaben demasiado rápido para nosotros. La cantidad de horas necesarias para progresar hasta un nivel medio-alto (hay 10 niveles) sin gastar dinero real es enorme. Si tenemos prisa. siempre podremos optar por paquetes de pago (desde 4,95 euros hasta 99,95) con los que podrás obtener recursos de manera inmediata e incluso tanques "Premium".

***WoT* no engaña a nadie y es transparente en su modelo.** Ofrece cientos de horas y prácticamente todo el contenido disponible sin tener que gastarnos un euro, pero a costa de echarle una ingente cantidad de horas. Si por el contrario quieres ahorrarte gran parte del sufrimiento, siempre podrás acortar por la vía rápida del pago. Y a pesar de ser un free to play, la puesta en escena es bestial. Los tanques lucen en todo su metálico esplendor, con todos los detalles y filigranas. Los escenarios son enormes, muy variados y totalmente destructibles. Todo a 1080 p y 30 fps muy estables, con efectos atmosféricos y de partículas acorde con los tiempos que corren. El buen hacer técnico también se paladea a la hora de montar las partidas de 30 jugadores. Los servidores dedicados tardan menos de 15 segundos en plantar los dos batallones en el campo de batalla, sin bugs ni problemas importantes y con una fluidez envidiable. Un juego, en definitiva, adictivo a más no poder, con muchísimo contenido y bien realizado. La decisión entre tiempo y dinero es tuya, pero sea cual sea, disfrutarás (y sufrirás) los embates de estas bestias blindadas.



■ Las opciones de personalización son enormes y si tenemos dinero suficiente nuestro tanque no se parecerá a ningún otro.



■ Cada tanque exige un tipo de juego diferente y es básico conocer los puntos fuertes y débiles de cada uno de los modelos.

» Y LA PREGUNTA ES ¿PAGAR O **NO PAGAR**?

Para progresa va a ser necesario invertir y en algún momento deberemos decidir si invertir tiempo, echándole horas y horas, o si nos decantamos por dinero real. En el juego hay tres tipos de monedas que son las que marcan nuestro devenir a largo plazo en la batalla.



EXPERIENCIA. Se consigue jugando y está "atada" a cada tanque. La usaremos para investigar mejoras o nuevo carros.



PLATA. También se logra jugando y la usaremos para comprar las mejoras, suministros y carros. Nunca será suficiente.



ORO. Es de pago (hay varios packs) y sirve para comprar tanques Premium o alguna de las otras dos monedas.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Es gratis, resulta divertido y complejo y además engancha a más no poder.

» LO PEOR
Algunos enfrentamientos están bastante desnivelados. Sobre todo al principio.

Te gustará + que... WAR THUNDER

Te gustará + que... WARFRAME

82	**» GRÁFICOS** Modelados de tanques y escenarios a gran nivel. Notables.
83	**» SONIDO** Efectos apabullantes y realistas y voces en castellano.
88	**» DIVERSIÓN** Si te gusta su ritmo no podrás soltar el pad en muchísimas horas.
88	**» DURACIÓN** Es un multijugador online que te durará todo lo que quieras.
NOTA 85	**Estrategia y acción para un juego entretenido y que engancha. Es gratis: pagues o no después, debes probarlo.**



12+

Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **MICROÏDS**
Editor: **MERIDIEM GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **40,99 €**



JUGADORES 1 · JUG. ONLINE NO

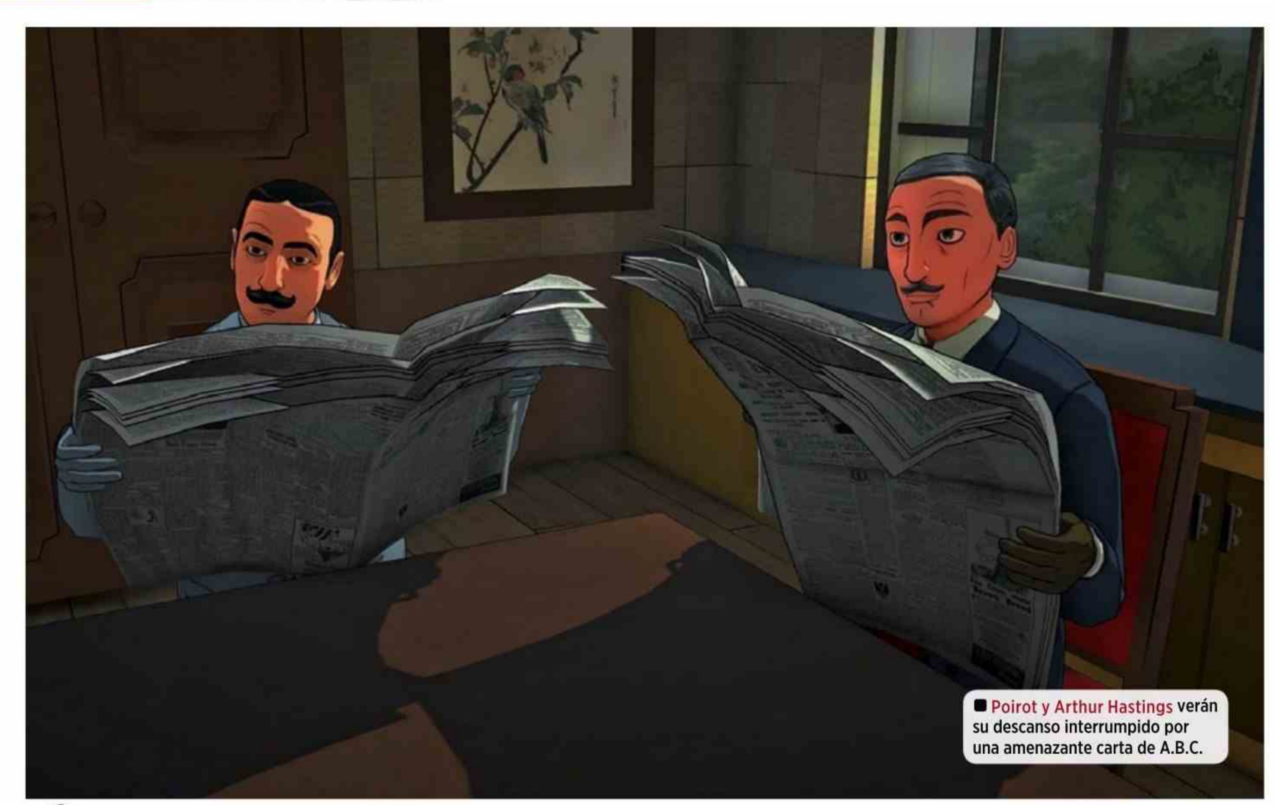


TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS




BLU-RAY SI · RESOLUCIÓN 1080 P

www.meridiem-games.com/



Poirot y Arthur Hastings verán su descanso interrumpido por una amenazante carta de A.B.C.

DESPIERTA AL **DETECTIVE** QUE LLEVAS DENTRO

Agatha Christie The ABC Murders

Agatha Christie, la más famosa escritora de novelas policíacas, se cuela en nuestras consolas con una aventura gráfica basada en sus relatos.

Hércules Poirot se estrena en PS4 con *Agatha Christie: The ABC Murders*, una aventura gráfica de corte clásico y toques de modernidad, desarrollada por Microïds (creadores de *Syberia*). Basada en la novela "El misterio de la guía de ferrocarril" de la escritora británica, nos embarcamos en una trama policíaca en la que el detective belga tiene que detener al misterioso criminal que firma como A.B.C. y que le ha retado a evitar sus asesinatos antes de que se cometan. Exploración, interrogatorios, conversaciones y muchos puzles nos esperan.

Las mecánicas de la aventura de nos ofrecen un juego pausado, incluso lento, que se inspira en el "point & click" más tradicional y en el que movemos a nuestro detective con el joystick izquierdo y señalamos los objetos con el derecho. Para acceder a una conversación debemos pulsar ✖ y para comenzar la observación de un objeto o escenario ▲. Además, también contamos con un pequeño inventario al que accedemos pulsando la cruceta y en el que se guardan los objetos que encontramos durante la investigación. Hasta aquí la parte más clásica de la aventura porque también se han añadido algunos elementos más actuales a la hora de interrogar a los testigos y posibles sospechosos. Antes de comenzar una conversación, podemos observar a nuestro interlocutor y sacar así algunas deducciones sobre su perfil psicológico. Sin duda, para esta técnica, Micröids se ha basado en la última aventura de Sherlock Holmes pues es, si no exacta, muy parecida. Por otro lado, a la hora de las preguntas, debemos estar atentos

El detective belga creado por Agatha Christie tiene un nuevo y complicado caso que resolver. ¿Será capaz?

NECESITAMOS UN **INVESTIGADOR** COMO TÚ



① **BUSCA PISTAS.** Recorrer los escenarios y estar muy atentos a lo que allí ocurre, nos hará encontrar al culpable de los asesinatos.



② **INTERROGA.** Al conversar con los testigos y familiares, conoceremos cómo eran las víctimas y nos dará indicios sobre sus muertes.



③ **RESUELVE PUZLES.** A lo largo del juego nos encontramos con multitud de puzles, unos más fáciles que otros y que nos hacen pensar.



Varias poblaciones cercanas a Londres son las localizaciones de la aventura y a las que acudiremos para evitar nuevos crímenes.



Algunos objetos nos ayudarán a continuar la trama, aunque para eso habrá que encontrarlos en el escenario.



Al interrogar a los testigos tenemos que estar atentos para ver cómo reaccionan, eso nos dará pistas sobre su implicación.





Estamos ante una aventura gráfica clásica, con algunos toques modernos, que nos hará estrujarnos el cerebro.

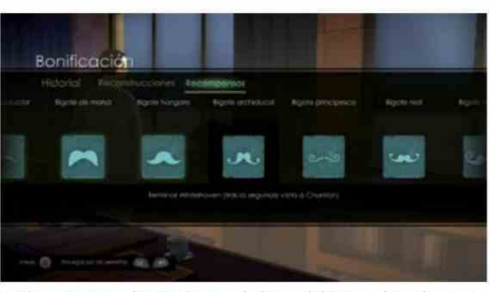
al estado de ánimo del interrogado, ya que nos dará pistas sobre si lo estamos haciendo bien y si está cooperando. Otro elemento conocido que hemos visto en *L.A. Noire*, aunque aquí no influye tanto como en la aventura de Rockstar. Y, por último, para resolver el caso tenemos que hacer uso de las células grises, que nos ayudan a encajar las piezas de la investigación, algo muy similar al espacio de deducción de la última aventura de Sherlock, aunque a menor escala, pues aquí no existen ramificaciones y es más lineal.

En lo que más destaca *The ABC Murders* es en sus puzzles, encontraremos de todo tipo: recomponer cartas, abrir cajas fuertes, descubrir claves... En general están muy bien elaborados y nos hacen pensar cómo resolverlos. Eso sí, si estamos muy perdidos, podemos pedir ayuda para que nos den un pequeño indicio.

A nivel gráfico cumple y la técnica del cel shading queda resultona, pero tiene algunos fallos, como personajes que hablan con la boca cerrada, imágenes que no están bien montadas y animaciones un poco acartonadas. En este aspecto, se aleja de lo visto en los juegos de *Agatha Christie* de PC. En cuanto al sonido, las voces están en inglés, aunque con perfectos subtítulos en castellano. Así, *The ABC Murders* es una aventura gráfica divertida y con puzles complejos, que ha sabido tomar lo mejor de su principal competidor, Sherlock, y darle su propia personalidad. Un juego que disfrutarán los amantes del género, acostumbrados al ritmo pausado y la falta de acción.



Las víctimas, testigos y sospechosos que vamos encontrando aparecen recogidos en el cuaderno para que no perdamos detalle.



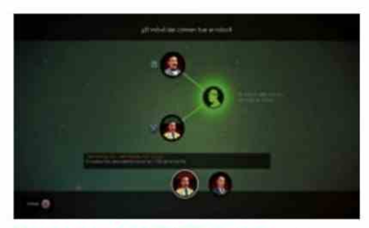
Si somos muy observadores, a lo largo del juego obtendremos varias recompensas y fotografías de la historia.

» CONFÍA EN TU OLFATO POLICÍACO

Para resolver los casos a los que se enfrenta el detective Poirot, necesitamos pistas que podemos conseguir de varias maneras. La aventura tiene un ritmo pausado y especialmente se centra en la observación y la escucha. En ese sentido, se ha inspirado en otros títulos del género.



OBSERVACIÓN. Antes o después de interrogar a un personaje podemos observarle más detenidamente.



ENCAJA LAS EVIDENCIAS. Al ir obteniendo respuestas, despejamos incógnitas y avanzamos en el caso.



RECONSTRUYE. Una vez que tenemos todas las pistas, Hércules Poirot puede reconstruir los crímenes.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Puzles a mansalva y para darle al coco. Una interesante trama llena de intrigas.

» LO PEOR

Animaciones acartonadas y algunos fallos técnicos. Puede resultar lenta.

Te gustará + que... BROKEN SWORD 5 | Te gustará − que... CRIMES & PUNISHMENTS



70	**» GRÁFICOS** No destaca por sus gráficos y tiene algunos fallos técnicos.
80	**» SONIDO** Doblaje completamente en inglés con subtítulos en español.
80	**» DIVERSIÓN** Rompecabezas variados y entretenidos. Una aventura algo lenta.
70	**» DURACIÓN** Tres casos que llevan unas 8 horas. No es muy rejugable.
NOTA 75	Un juego entretenido que gustará a los aficionados a las aventuras detectivescas, pero que tiene fallos técnicos.





Género: **LUCHA**
Desarrollador: **CYBERCONNECT 2**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **64,95 €**
Precio Ed. Coleccionista: **99,95 €**


JUGADORES 1-2

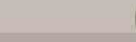

JUG. ONLINE 2-8

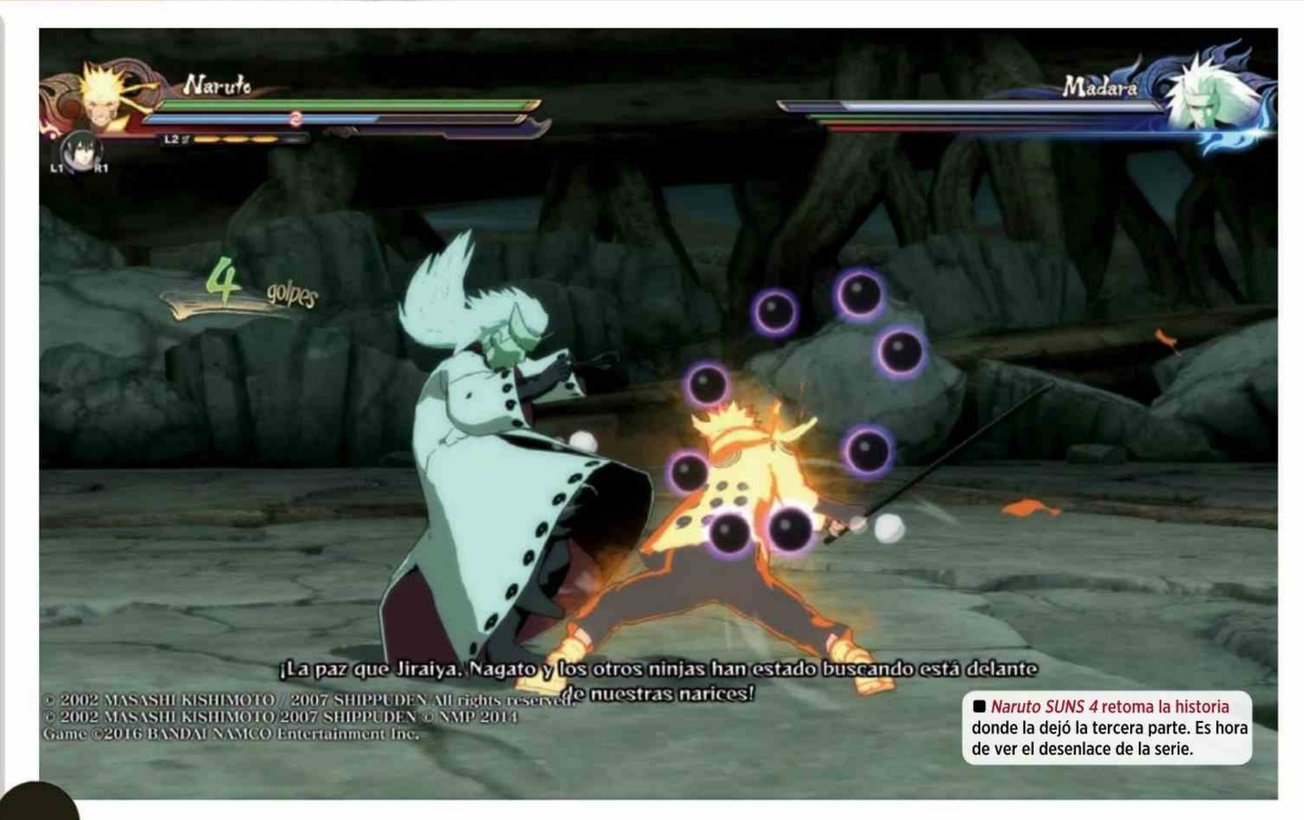

TEXTOS CASTELLANO


VOCES INGLÉS


BLU-RAY SÍ


RESOLUCIÓN 1080 P


www.naruto-videogames.com



■ *Naruto SUNS 4* retoma la historia donde la dejó la tercera parte. Es hora de ver el desenlace de la serie.

LA CUARTA **GUERRA NINJA** LLEGA A SU FIN

Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4

Conseguir la paz en el mundo ninja no es tarea fácil, por lo que Naruto y compañía deben servirse de sus habilidades para derrotar a sus enemigos.

Después de participar en el Torneo Mundial Ninja de *Naruto SUNS Revolution*, es hora de seguir la estela del manga original de Masashi Kishimoto y luchar por la paz en el mundo ninja poniendo fin a la Cuarta Guerra. Así, *Ultimate Ninja Storm 4* continúa la historia de la serie justo después del final de la tercera entrega (se nos hace un resumen previamente para refrescar la memoria). No sólo eso, además de seguir con la trama, también la termina, pues esta cuarta parte de la saga *Storm* abarca hasta el final de Naruto.

Al igual que el resto de juegos de la saga, *Ultimate Ninja Storm 4*, se basa en espectaculares combates 1 vs 1 que se pueden desarrollar de diferentes maneras y en distintas situaciones. Tampoco falta un extenso Modo Historia en el que protagonizamos los combates más importantes de la recta final de la obra y que se divide en varios capítulos, compuestos de pequeños episodios. En cada uno de ellos la trama va avanzando por medio de peleas que se van adaptando a la situación. Además de los clásicos versus, también tenemos batallas especiales contra poderosos jefes finales, en las que el sistema de quicktime events vuelve a estar presente. Si lo hacemos bien, al final desbloqueamos imágenes especiales que amplían el trasfondo del personaje.
Las peleas de toda la vida se han optimizado de tal manera que luchar se convierte en una experiencia tremendamente frenética. Una las nuevas incorporaciones a este sistema es la posibilidad de ir intercalando los miembros de nuestro equipo de tres ninjas en cualquier momento, haciendo que

■ **La historia de Naruto llega a su fin** con el primer juego de la serie *Shippuden* desarrollado para PS4.

EN ESTA BATALLA, TÚ DECIDES CÓMO COMBATIR



1 **HISTORIA.** Aparte de la línea principal de la trama, el juego nos ofrece también historias secundarias que amplían la aventura.



2 **COMBATE LIBRE.** Torneo, liga, duelo... En esta modalidad existen posibilidades muy atractivas que alargan la vida del juego..



3 **COMBATE EN LÍNEA.** Cada cierto tiempo se subirán eventos especiales para los que busquen nuevos desafíos.



■ La base del juego son los frenéticos combates uno contra uno, que sirven para desarrollar el final de la historia de Naruto.



■ Los niveles al más puro estilo Hack n' Slash regresan para darnos un respiro después de tanto combate uno contra uno.



■ Los quicktime events vuelven para dar espectáculo y un tono épico a la trama.



Los ataques en grupo tienen una gran importancia en un desarrollo marcado por la rapidez y la espectacularidad.

los combos sean mucho más largos y, de paso, dándonos la posibilidad de controlar hasta a tres personajes diferentes que, como colofón al combate, pueden unir sus poderes y realizar una técnica secreta final imposible de bloquear.

Gráficamente, es un espectáculo visual gracias al acertado uso del cel-shading y a unos diseños calcados a los originales. La fluidez con la que se desarrollan los rápidos combates, así como las secuencias más icónicas de la serie, es sorprendentemente buena. Además también se incluyen imágenes estáticas de la serie de animación como forma de narrar algunas partes de la historia, aunque en comparación con el cel-shading, son bastante pobres y entorpecen la narración de la historia. A esto debemos añadir la incursión de unos subtítulos en castellano algo pequeños que nos obligan a sentarnos algo más cerca de la tele.
La BSO, basada en el anime, recoge temas de anteriores entregas, además de nuevas composiciones, y los inserta correctamente en los momentos adecuados, tanto en el transcurso de la historia como en los combates libres, aparte de que el doblaje original en japonés le da ese toque tan especial que nos mete de lleno en el mundo ideado por Kishimoto. En resumen, extenso y con muchas posibilidades de personalización tanto online como offline, *Naruto SUNS 4* consigue darle otra visión a los juegos de lucha tradicionales gracias a un sistema muy intuitivo que engancha tanto a los fans de la serie como a los que tocan un juego de la saga *Storm* por primera vez.



■ La modalidad Combate Libre guarda desafíos como duelo, supervivencia, entrenamiento... Cada uno tiene varias opciones.



■ Si los personajes tienen relación entre sí, pueden desencadenar un poderoso ataque conjunto. Hay que tenerlo en cuenta.

» NO ESTÁ TODO DICHO TRAS LA **HISTORIA**

Una vez terminada la historia principal, se abre ante nosotros todo un mundo ninja que permitirá que vayamos de acá para allá realizando todo tipo de misiones entre aldeas y peleando contra todo aquel que se atreva a retarnos, pero hay otras muchas cosas.



AYUDA AL HOKAGE. A pesar de ser un héroe, Naruto debe hacer todas las misiones que le ordene el Hokage.



COMBATES INESPERADOS. Sin previo aviso algunos ninjas nos asaltan para que peleemos contra ellos.



FRAGMENTOS DE RECUERDO. Nos permiten revivir los combates más importantes del pasado de la serie.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Combates contra jefes finales y planteamiento del modo historia. Secuencias CGI.

» LO PEOR
Imágenes del anime para narrar la trama. Personajes sin ninguna mejora.

Te gustará + que... DRAGON BALL: BATTLE OF Z



Te gustará – que... NARUTO SHIPPUDEN UNS3



89	**» GRÁFICOS** Coloridos y con una calidad mejor que la del anime.
84	**» SONIDO** BSO compuesta por temas nuevos y melodías de anteriores entregas.
90	**» DIVERSIÓN** Las múltiples opciones no dejan sitio al aburrimiento.
87	**» DURACIÓN** Historia, aventura adicional, online, combate libre... Mucho tiempo.
NOTA 88	**Un nuevo reto para los fans de Naruto y una fiel adaptación del final de la serie aderezada con combates épicos.**

JUEGO Play RECOMENDADO





Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **CAPCOM**
Editor: **CAPCOM**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio físico: **39,95 €**
Precio por juego en Store: **19,99 €**







JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**



http://www.capcom.com/



RE0 y *RE Remake* son las dos primeras entregas de la saga en orden cronológico, y de ahí el nombre de esta colección física.

LA INCUBACIÓN DEL **VIRUS** MÁS FAMOSO DE LA INDUSTRIA

Resident Evil Origins Collection

Las dos últimas entregas clásicas de la saga más vendida de Capcom salen del ataúd tras más de una década en el exclusivo cementerio de Gamecube.

Hace un año, Capcom lanzó una versión digital del "remake" de *Resident Evil* que vio la luz en Gamecube en 2002 y, el mes pasado, hizo lo propio con *Resident Evil 0*, otro título que fue exclusivo de la consola de Nintendo, en 2003. Por suerte, una vez lanzados los dos juegos, ha llegado también un pack en formato físico que los incluye los dos (eso sí, sólo para PS4). Cronológicamente, estas dos entregas son las primeras de la famosa saga de Capcom, pero, por fecha de lanzamiento, son las dos últimas de la vertiente clásica, previa a la ruptura que marcó *RE4*. Así, estamos ante dos aventuras en las que prima el "survival horror" sobre la acción, algo que el público ha venido pidiendo insistentemente en los últimos años. Esto significa que predominan la exploración y los puzles, con un desarrollo sesudo en el que nunca se nos dice adónde ir y que obliga a darle al coco de una manera que pocos juegos emplean ya en los tiempos que corren.

En líneas generales, los dos juegos incluidos en el pack ofrecen la misma propuesta, pero *RE1*, que fue el pionero del "survival horror", está un par de pasos por delante, gracias a detalles como la posibilidad de que los zombis abatidos resuciten, más violentos que antes, si no quemamos los cadáveres. Eso sí, *RE0* también tiene personalidad, al contar con dos protagonistas simultáneos o prescindir de los baúles para guardar objetos. Los jugarais en su día o no, os instamos a que os dejéis inocular la cepa original del Virus T. Es benigno.



RE1 es más completo que *RE0*, gracias a la existencia de varios finales y a las diferencias entre Jill y Chris.



En el modo Wesker, de *RE0*, manejamos al villano de la saga, que puede fulminar a los zombis tirando rayos.

LOS INGREDIENTES DEL **SURVIVAL HORROR** POR ANTONOMASIA



1 **TENSIÓN.** La atmósfera lúgubre y el hecho de que algún zombi pueda abordarnos a traición nos harán dar algún respingo. Es miedo psicológico.



2 **DIFICULTADES.** La munición escasea, el espacio del inventario es limitado y el guardado se realiza de forma manual en máquinas de escribir.



3 **CÁMARAS FIJAS.** No tenemos control de la cámara: la perspectiva cambia al pasar por el límite de cada plano. ¿Qué habrá al girar la esquina?

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Lo bien que han envejecido. El tono clásico. El reajuste del control a joysticks actuales.

» LO PEOR
RE0 no tiene detalles que sí están en *RE1*. Las CGI. El modo Wesker es un copia-pega.

80	**» GRÁFICOS** Son de 2002, pero han envejecido dignamente y lucen genial en HD.
75	**» SONIDO** Las voces están en inglés, pero la BSO y los efectos generan tensión.
92	**» DIVERSIÓN** Su mezcla de exploración, puzles y acción se ve poco hoy en día.
90	**» DURACIÓN** Cada aventura dura 8-9 horas, y cada una es rejugable a su manera.
NOTA 88	Tener dos juegos atemporales en un solo disco es algo que se agradece, y más cuando no salieron en PS2 en 2002 y 2003.





■ Preparad los pulgares porque *Tachyon Project* pondrá a prueba nuestra coordinación.

EN EL **CIBERESPACIO** NADIE PUEDE OÍR TUS GRITOS

Tachyon Project

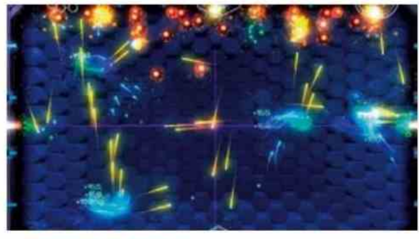
Los juegos clásicos están de moda y el estudio español Eclipse Games nos ofrece un divertido matamarcianos "dual-stick", muy de la vieja escuela.

Con la llegada de las nuevas consolas, las compañías están empeñadas en recuperar el "sabor" de los juegos clásicos y nos ofrecen propuestas renovadas de los juegos de toda la vida. El estudio zaragozano Eclipse Games quiere que juguemos a un matamarcianos con controles "dual-stick" (con uno nos movemos, con el otro disparamos), jefes finales gigantescos y decenas de enemigos simultáneos en pantalla.

***Tachyon Project* nos pone al control de ADA,** una inteligencia artificial que cobra consciencia de sí misma y emprende una aventura para saber quién, o qué, es en realidad. Los juegos de este género no suelen tener historia y la de Tachyon Project no ganará un premio, pero sí es un contexto interesante que une las fases y que se nos contará mediante escenas de diseño conceptual, en inglés. En nuestro viaje nos colaremos en servidores de la policía y hasta de la CIA y, claro está, esos servidores tienen cortafuegos y antivirus, nuestros principales enemigos. En cada nivel nos esperan decenas de variados enemigos, que no disparan: vienen a chocarse contra nosotros usando de diferentes habilidades. Para defendernos, contaremos con una decena de armas principales y secundarias, además de un montón de perks para personalizar a ADA. En total habrá 10 fases con 6 oleadas por nivel. 60 niveles de diversión frenética con algún jefe final, que por desgracia, dura un suspiro. Eso sí, si buscas diversión a raudales con cooperativo local para cuatro jugadores, *Tachyon Project* no te defraudará.



■ Los jefes finales no abundan. Aparecen a partir de la mitad del juego y alguno se nos podrá "atragantar".



■ El cooperativo a cuatro en la misma consola es muy divertido y una auténtica locura. ¿Quién es quién?



HAY VIDA DESPUÉS DE LA **CAMPAÑA**

1 **STORY MODE+.** Al completar la historia principal se desbloqueará un nuevo modo más difícil, con menos tiempo y enemigos implacables.

2 **CLASIFICACIÓN.** Cada nivel tendrá una puntuación individual y en el leaderboard online podremos presumir de estadísticas.

3 **DESAFÍOS.** También podremos darnos una vuelta por los desafíos y conseguir proezas que nos eleven al primer puesto del ránking mundial.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su precio, el modo cooperativo local para cuatro jugadores y la diversión que ofrece.

» LO PEOR
Dura un suspiro, se echa en falta multijugador online y llega en completo inglés.

80	**» GRÁFICOS** Vistosos y con muchas partículas y efectos de luz en pantalla.
85	**» SONIDO** La banda sonora con música tecno acompaña a la perfección.
85	**» DIVERSIÓN** Diversión sin rodeos, como la de los matamarcianos de siempre.
70	**» DURACIÓN** Dura unas 5 horas pero el precio y el multijugador lo compensa.
NOTA 80	**Aunque no es demasiado largo, sí es un matamarcianos de lo más divertido y, lo más importante, muy adictivo.**

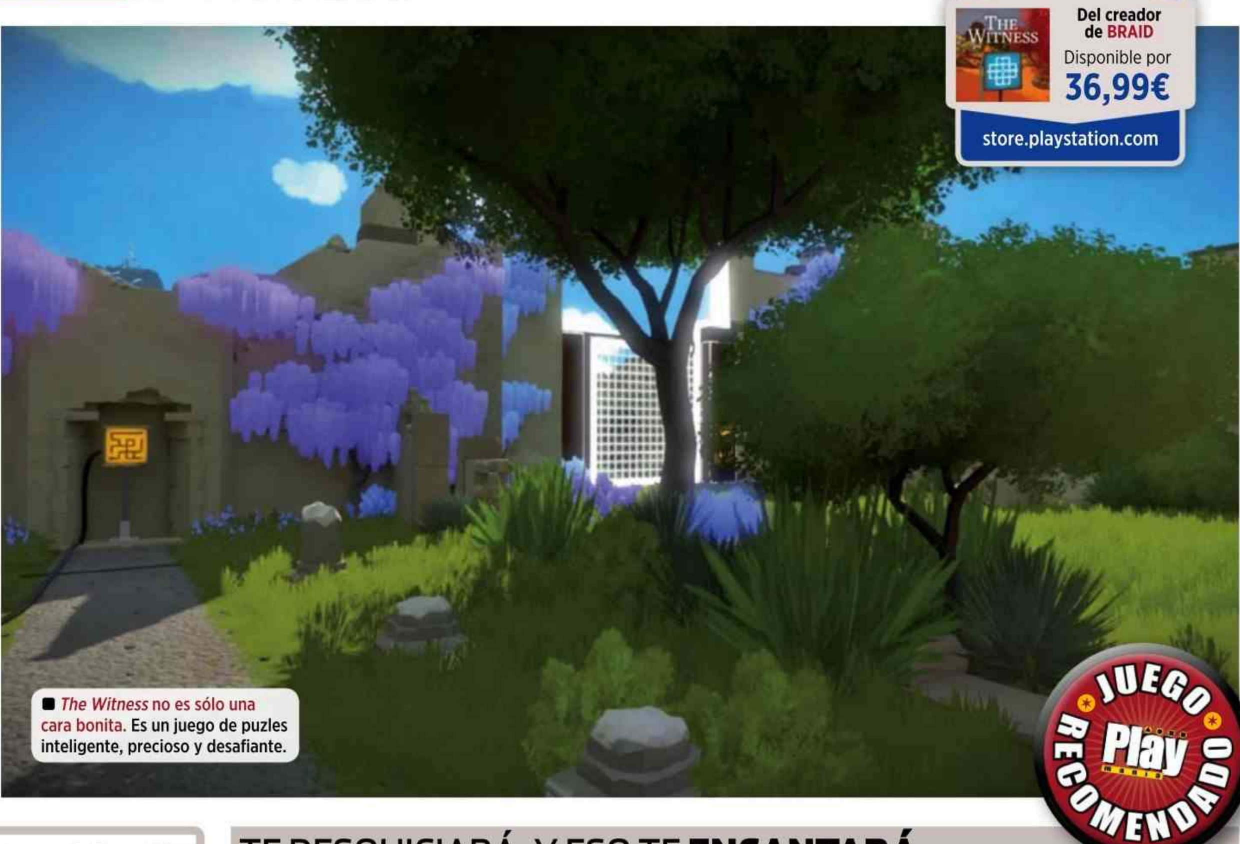




Género: **PUZLE**
Desarrollador: **JONATHAN BLOW**
Editor: **THEKLA INC.**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **36,99 €**

JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **NO**
RESOLUCIÓN **900 P**

es.playstation.com/the-witness



The Witness no es sólo una cara bonita. Es un juego de puzles inteligente, precioso y desafiante.

JUEGO Play RECOMENDADO

BIENVENIDOS A UNA ISLA LLENA DE **MISTERIO**

Las islas tienen un atractivo especial. Parece que, cuanto más misteriosas mejor y esto *The Witness* lo aprovecha a la perfección. ¿Qué ha ocurrido en esta paradisíaca isla en la que tenemos playas, desiertos y hasta un castillo?



1 **UN MUNDO ABIERTO.** Desde el primer momento, podremos movernos con libertad por cada una de las diferentes zonas de la isla.



2 **LA MONTAÑA.** Es el punto clave del juego, una zona donde encontramos cuerpos petrificados y a la que apuntan unos misteriosos láseres.



3 **LA BARCA.** Cuando la desbloqueemos, podremos viajar de forma rápida entre cada una de las diferentes zonas de la isla.

TE DESQUICIARÁ, Y ESO TE **ENCANTARÁ**

The Witness

Aunque el género de puzles no se prodiga en PS4, *The Witness* llega para reivindicarlo, dando un fuerte golpe encima de la mesa.

Jonathan Blow, el creador del sensacional *Braid*, vuelve ocho años después para maravillar a los jugadores con un nuevo juego de puzles. Si la calidad, frescura y diseño artístico de *Braid* lo colocaron entre los grandes lanzamientos de la anterior generación, *The Witness* viene para hacer lo propio en PlayStation 4.

Nuestro camino en *The Witness* comienza en una especie de búnker. No sabemos cómo hemos acabado ahí pero no hay tiempo para explicaciones. Enseguida nos encontraremos con un panel, el primero de muchos, que nos propone guiar un trazo azul desde el punto A al punto B. Esta mecánica nos parecerá extremadamente sencilla durante los primeros puzles y el propio juego nos anima a confiarnos. Resolveremos unos cuantos paneles y sentiremos que somos el más listo de la clase, algo que no durará demasiado. Los primeros puzles actúan a modo de tutorial para que nos familiaricemos con las mecánicas y nuestro lienzo. Y es que, *The Witness* no es un juego con una gran variedad de situaciones que resolver aunque no es, ni mucho menos, aburrido. Blow plantea más de 600 rompecabezas que se resuelven yendo al final del laberinto a través de un camino que será difícil, enrevesado e imaginativo. Muy pronto dejaremos de guiar un sólo trazo azul para guiar, además, uno amarillo



La isla es enorme y abierta desde el principio. Está dividida en zonas con un diseño impresionante.



Nadie nos dirá qué hacer. Tendremos que descubrir por nosotros mismos la solución de cada laberinto.



Nos sentiremos dioses al resolver algunos de los más intrincados puzles de esta aventura. Sobre todo al principio.



Visualmente estamos ante un juego precioso, una joya indie con colores saturados y un gran diseño artístico.





Más de 600 puzles que nos tendrán entretenidos durante más de 70 horas. ¿Aceptáis el desafío?

que se mueve de forma paralela. En un siguiente puzle tendremos que conectar con ambos trazos una serie de puntos. A continuación, el trazo amarillo se volverá invisible y tendremos que imaginárnoslo y más adelante la respuesta no estará en el propio panel del laberinto sino en todo lo que nos rodea.... *The Witness* es un juego precioso, cada una de las 10 zonas de la isla está recreada de forma magistral y esconderá puertas que se irán abriendo a medida que completemos retos relacionados con la propia naturaleza de la zona en la que estemos. ¿Hay muchos árboles? Fijaos en ellos o en sus sombras. ¿Hay agua? Ojo a los reflejos. Aquí los gráficos no sólo deleitan la vista sino que influyen en un juego cuya historia dura unas 20 horas, dependiendo de la habilidad, pero que nos ocupará durante más de 70 si queremos descubrir todos los secretos de la isla.

¿Cómo ha podido alguien imaginar puzles así? Nos haremos esa pregunta más de una vez. Esa es la principal virtud de un juego que pocos podrán superar al 100%. Además de puzles, encontraremos cintas de audio que servirán para desentrañar los hechos de una paradisíaca isla que nos cautivará desde el primer segundo gracias a un impresionante diseño artístico y a unos puzles tan adictivos como difíciles y hasta frustrantes. La ausencia de música y unos correctos efectos sonoros que cuadran con la sensación de soledad de una isla que nos encantará si nos gustan los puzles pero que nos desquiciará, y mucho, si no somos amigos del género. ¿Aceptáis el reto?



Encontraremos cintas de audio que recitarán frases abstractas y filosóficas, como la propia esencia de *The Witness*...



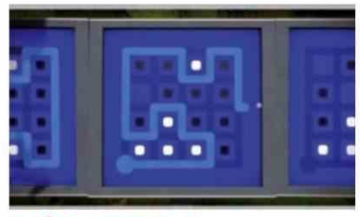
La historia estará implícita, si queremos descubrirla tendremos que ser nosotros quien la busquemos. No nos contarán nada.

» UN TUTORIAL CONSTANTE

The Witness nos pondrá a prueba con cada nuevo panel. No habrá tutoriales ni facilidades a la hora de superar los retos y sentiremos que en cada nuevo laberinto debemos volver a prestar el 100% de nuestra atención para volver a salir victoriosos. ¿Preparados?



LOS PRIMEROS PANELES serán una especie de tutorial y nos preparan para lo que se nos echará encima.



EL ÚLTIMO PUZLE pondrá a prueba si nos acordamos de la mecánica que hemos ido practicando anteriormente.



PUERTAS ABIERTAS. Al superar todos los paneles de una fase se abrirá una puerta con más retos... y una recompensa.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Los puzles son muy inteligentes. La isla es preciosa y oculta muchos secretos.

» LO PEOR
Los puzles pueden ser desesperantes. No tiene BSO. La narrativa es muy ligera.

Te gustará + que... THE TALOS PRINCIPLE
Te gustará − que... FEZ



95	**» GRÁFICOS** Es un juego precioso, colorido y con un diseño artístico genial.
80	**» SONIDO** Efectos sonoros correctos pero echamos en falta una BSO.
90	**» DIVERSIÓN** ¿Te gustan los puzles? Aquí tendrás un montón y buenísimos.
95	**» DURACIÓN** Completarlo al 100% puede llevarnos más de 70 horas.
NOTA 90	Si te gustan los puzles, *The Witness* es tu juego. Precioso, inteligente y muy difícil pero sin una historia tradicional.





Disponible por **12,99€**

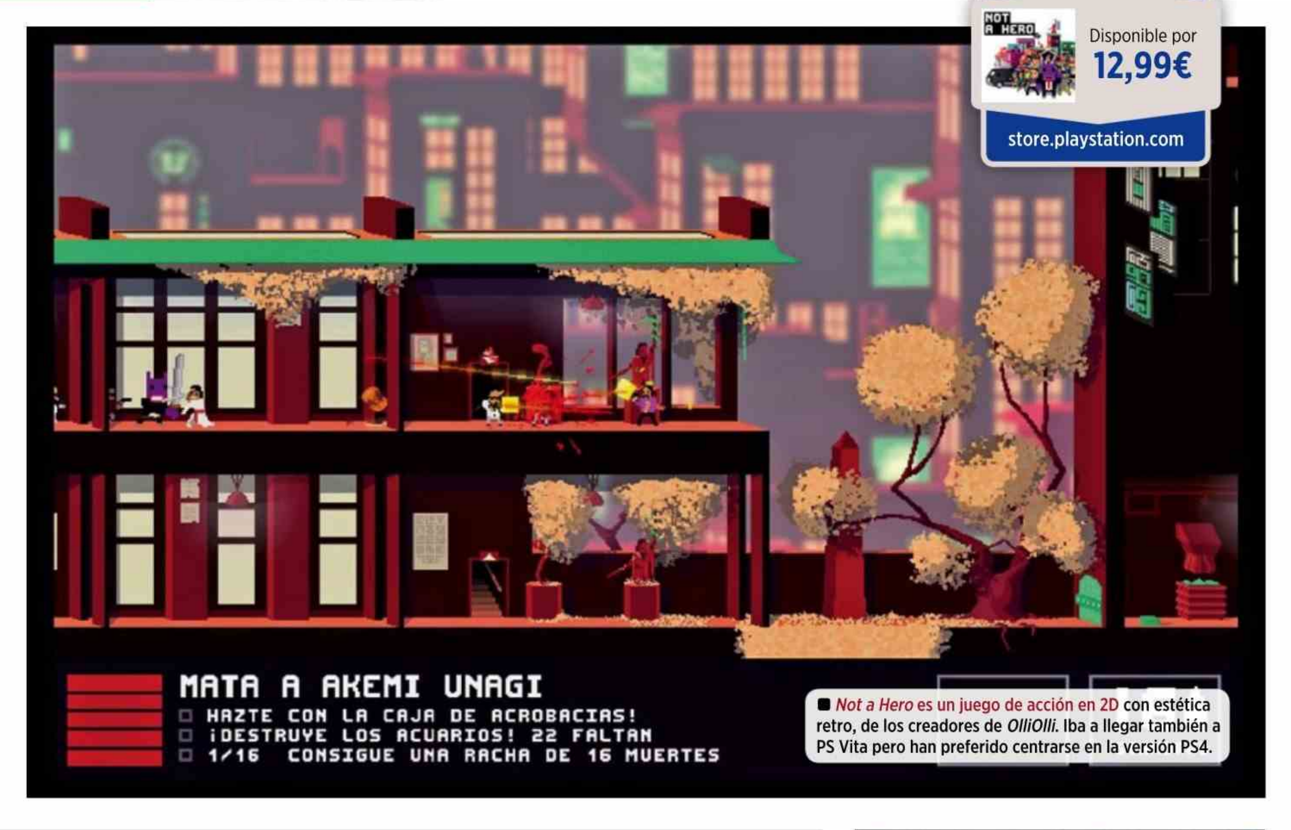
store.playstation.com



Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **ROLL7**
Editor: **DEVOLVER DIGITAL**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **12,99 €**

JUGADORES 1 · JUG. ONLINE NO · TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS · BLU-RAY NO · RESOLUCIÓN 1080 P

www.devolverdigital.com/games/view/not-a-hero



Not a Hero es un juego de acción en 2D con estética retro, de los creadores de *OlliOlli*. Iba a llegar también a PS Vita pero han preferido centrarse en la versión PS4.

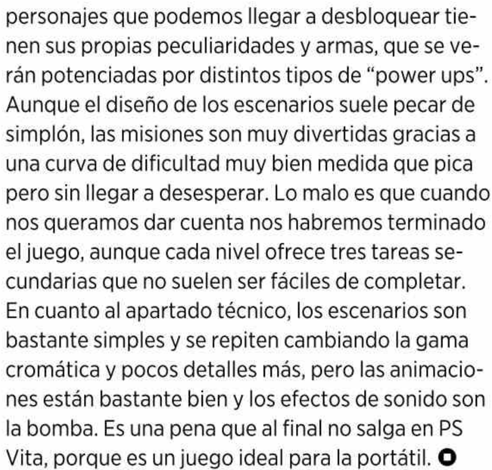
OTRA ODA A LA **VIOLENCIA** PIXELADA PERO EN 2D

Not a Hero

¿Cuál es la mejor forma de ayudar a un conejo púrpura venido del futuro a que gane las elecciones? ¡Pues limpiando la ciudad de criminales a tiro limpio!

Después de los *Hotline Miami*, Devolver Digital vuelve a traernos otra oda a la violencia pixelada, aunque esta vez a cargo de Roll7 (autores de los *OlliOlli*), cuyo tercer juego llega a PS4 meses después de su lanzamiento en PC.

En *Not a Hero* deberemos limpiar de criminales tres distritos para ayudar al sarcástico Bunnylord, un conejo púrpura venido del futuro, a convertirse en el alcalde de la ciudad. Pero el surrealista argumento es lo de menos. Aquí lo importante es tirar de reflejos y ser hábiles atravesando los 21 niveles acribillando a distintos tipos de enemigos bajo un desarrollo en 2D y con un control bastante sencillo centrado en tres botones: disparo, cobertura y recarga. Eso sí, cada uno de los 9 personajes que podemos llegar a desbloquear tienen sus propias peculiaridades y armas, que se verán potenciadas por distintos tipos de "power ups". Aunque el diseño de los escenarios suele pecar de simplón, las misiones son muy divertidas gracias a una curva de dificultad muy bien medida que pica pero sin llegar a desesperar. Lo malo es que cuando nos queramos dar cuenta nos habremos terminado el juego, aunque cada nivel ofrece tres tareas secundarias que no suelen ser fáciles de completar. En cuanto al apartado técnico, los escenarios son bastante simples y se repiten cambiando la gama cromática y pocos detalles más, pero las animaciones están bastante bien y los efectos de sonido son la bomba. Es una pena que al final no salga en PS Vita, porque es un juego ideal para la portátil.





Hay distintos tipos de enemigos: mafiosos con armas automáticas, rápidos ninjas con katana, "geishas"...



Como en los *OlliOlli*, aparte de completar el nivel hay retos secundarios (encontrar ítems, rachas de muertes...).



DISPARA PRIMERO Y **NO TE PARES** A PREGUNTAR...



1 **ACCIÓN FRENÉTICA.** Dispara, cúbrete y recarga. Parece fácil, pero 5 impactos y/o un espadazo supondrá tu muerte y empezar el nivel desde cero.



2 **9 PERSONAJES DISTINTOS.** Cada uno con características y sus armas. Para desbloquearlos habrá que cumplir también tareas alternativas.



3 **"POWER UPS".** En los niveles podremos pillar armas secundarias (granadas, minas, torretas...) y "power ups" que potencian nuestros disparos.



VALORACIÓN

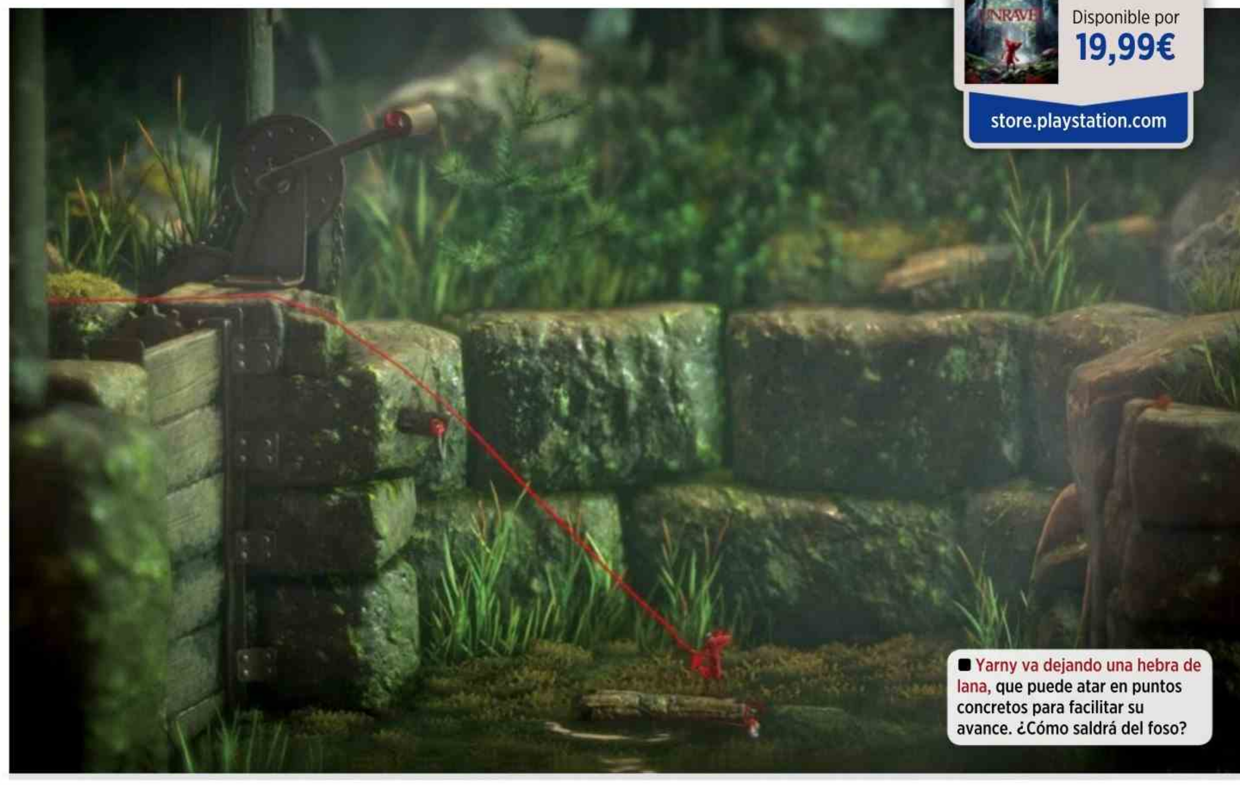
» LO MEJOR
Pica de lo lindo y la curva de dificultad está muy bien medida. Y llega en castellano.

» LO PEOR
Que no salga en PS Vita. Escenarios sosos y repetitivos. No es demasiado duradero.

66	**» GRÁFICOS** La hemoglobina pixelada es bella, pero los escenarios son simplones.
88	**» SONIDO** La BSO mola pero los efectos de sonido son realmente brillantes.
87	**» DIVERSIÓN** Pica de lo lindo gracias a una curva de dificultad bien medida.
75	**» DURACIÓN** En pocas horas podrás acabarlo. Pero llegar al 100% es otra historia.
NOTA 78	**Un divertido juego de acción con mucha personalidad y más "chicha" de la que parece, aunque no es muy duradero.**







■ Yarny va dejando una hebra de lana, que puede atar en puntos concretos para facilitar su avance. ¿Cómo saldrá del foso?

CÁLIDO COMO LA **LANA,** TEJIDO CON EL CORAZÓN

Unravel

Hay juegos que, desde el primer minuto, desprenden un mimo, una pasión y un cuidado que para sí quisieran otras producciones. *Unravel* es uno de ellos.

Hay juegos que se crean desde el corazón, poniendo el alma en ellos, con un mensaje que trasciende a las palabras y a las mecánicas de juego. Ese es el caso de *Unravel*, obra del sueco Martin Sahlin y Coolwood Interactive. Un juego "pequeño" en apariencia, pero enorme en sus virtudes. Quizá la más llamativa es que, sin palabras, es capaz de contarnos la historia de una familia separada (y la tierra que habitaban), con una fuerte simbología. Yarny, el protagonista, es un "hombrecillo" de lana, que se va desmadejando (lo que limita su rango de acción, aunque en los frecuentes checkpoints recupera su lana) mientras va reuniendo los recuerdos de la familia. 12 niveles que mezclan plataformas 2D con puzles basados en la física, en los que solo contamos con nuestra lana y objetos del entorno para crear puentes o improvisados sistemas de poleas para abrir puertas, levantar objetos y otras acciones que despejen el paso en unos entornos de influencia nórdica, con presencia de fauna y "peligros" de la zona.

Dependiendo de lo que se nos atraganten algunas situaciones, cada nivel puede dejar una media de 30-60 minutos, una duración respetable para un juego digital de 19,99 € (y rejugable). Un juego que, además, entra por los ojos y engancha, a pesar de tener fallos puntuales, como abusar del ensayo y error en algunas situaciones o que la lana (y recogerla al volver sobre nuestros pasos) no se comporte como debe. Errores que no impiden que *Unravel* te atrape cálidamente con su mullida lana.



■ *Unravel* se basa en situaciones como esta: abrir una gran puerta con nuestra lana (y usando el entorno).



■ La fauna y la flora también juegan su papel. Cuidado con los animales salvajes... (por suerte no hay cargas).



LANA, **PUZLES** Y MUCHA MAGIA

1 **HOGAR.** En el interior de la casa hay marcos de fotos, que nos dan acceso a los niveles, cada uno con recuerdos que desgranan la historia...

2 **FÍSICA.** La lana de Yarny nos permite crear puentes, lianas y "poleas" que nos ayudarán a abrir el camino. Ojo, que la lana es limitada.

3 **COLECCIONABLES.** Cada nivel cuenta con 5 de estos emblemas. Conseguirlos todos te obligará a rejugar el nivel... y a pensar.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
El adorable Yarny, el diseño de algunos puzles, los gráficos, la banda sonora...

» LO PEOR
En ocasiones abusan mucho del ensayo y error. La lana a veces se vuelve "loca".

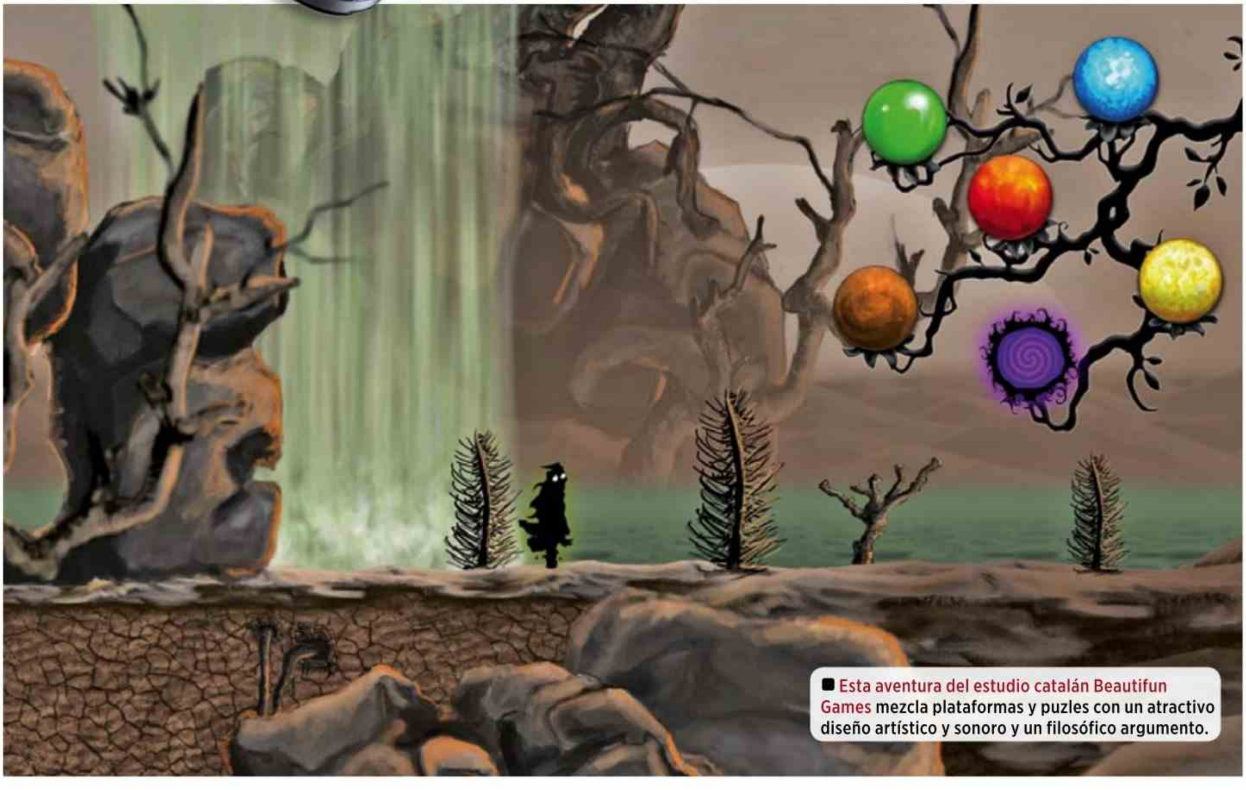
90	**» GRÁFICOS** Fotorrealistas por momentos. bellos siempre. Yarny es adorable.
90	**» SONIDO** Melodías que ambientan a la perfección y buenos efectos.
82	**» DIVERSIÓN** Invita a pensar para superar los puzles. Abusa del ensayo y error.
80	**» DURACIÓN** Varía, según te atranques. Un nivel puede durar 30 minutos... o 100.
NOTA 86	***Unravel* consigue un equilibrio casi perfecto entre estética, mensaje y jugabilidad. Aún con fallos, atrapa hasta el final.**



Género: **PUZLE/ PLATAFORMAS**
Desarrollador: **BEATIFUN GAMES**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **8,99 €**
JUGADORES **1**
ONLINE/WIFI **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **INGLÉS**

FUNCIONES
Pantalla táctil

http://www.nihilumbra.com/



Esta aventura del estudio catalán Beautifun Games mezcla plataformas y puzles con un atractivo diseño artístico y sonoro y un filosófico argumento.

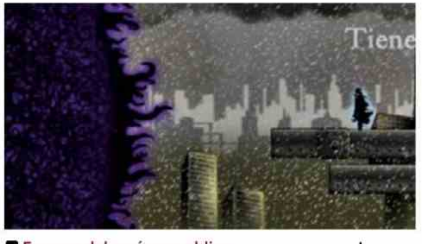
UNA EFÍMERA **BÚSQUEDA** HACIA EL VACÍO

Nihilumbra

El nihilismo, o la negación de todo principio religioso, político o moral, es el atractivo concepto sobre el que se asienta este nuevo título para Vita.

Los españoles de BeatiFun Games, un pequeño estudio afincado en Sabadell, ya nos sorprendieron en dispositivos iOS en 2012 con *Nihilumbra*, un juego que en PS Vita es aún más atractivo. Con una oscura atmósfera y una historia de lo más interesante la propuesta de esta mezcla de plataformas y puzles en 2D ha sido muy bien adaptada a la portátil y aprovecha gran parte de sus posibilidades.

Los poderes de Born, el misterioso protagonista, son la pieza angular del desarrollo, que nos invita a devanarnos los sesos para avanzar en unos escenarios repletos de peligros, como trampas, enemigos y, sobre todo, rompecabezas. Durante nuestro periplo obtenemos 5 habilidades que nos permiten "pintar" superficies del escenario con otros tantos colores de distintos efectos. Así, el color azul crea superficies deslizantes que nos permiten saltar más alto o el rojo nos permite provocar incendios o crear zonas iluminadas. Elegir qué poder usar y en qué superficie, pintándola usando la pantalla táctil, es una de las mecánicas principales de la aventura y pone a nuestra disposición unos puzles realmente bien pensados, a pesar de que ciertas acciones se repitan. Salpicada con algunos saltos y acompañado por una voz "en off" que nos narra una historia muy elaborada, la experiencia de *Nihilumbra* es muy satisfactoria, algo a lo que contribuye un cuidado apartado artístico y sonoro. Eso sí, su reducida duración, que ronda las dos horas, nos deje con ganas de más.



Escapar del vacío nos obliga a apresurar nuestros pasos en una desesperada huida hacia lo desconocido.



Born no puede atacar: tenemos que ingeniárnoslas para sortear o acabar con los peligrosos enemigos.

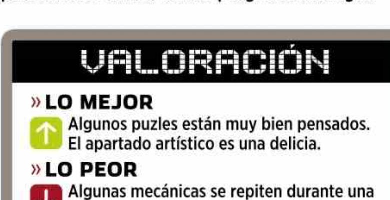


UNA AVENTURA **NIHILISTA** EN TU PS VITA

1 **ESCENARIOS.** El vacío, montañas heladas, un misterioso bosque... la aventura nos lleva por parajes muy diferentes y atractivos.

2 **PUZLES.** Palancas, cajas que empujar, superficies que pintar... Los puzles juegan con diferentes elementos para complicarnos la vida.

3 **PODERES.** De cinco colores distintos, cada uno de ellos permite crear superficies con diferentes efectos. ¡Toca elegir bien!



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Algunos puzles están muy bien pensados. El apartado artístico es una delicia.

» LO PEOR
Algunas mecánicas se repiten durante una aventura que, a su vez, se hace corta.

78	**» GRÁFICOS** Sin alardes técnicos, el diseño crea una atractiva atmósfera.
85	**» SONIDO** Genial banda sonora, compuesta por una melodías de gran calidad.
79	**» DIVERSIÓN** La mezcla de saltos en 2D y puzles no es nueva está muy equilibrada.
65	**» DURACIÓN** Si no nos atascamos, es posible completar el juego en un suspiro.
NOTA 75	Por historia, diseño de puzles y plano artístico, *Nihilumbra* merece ser disfrutado en PS Vita. Lástima que sea corto.





■ Casi dos años después de aterrizar en PS3, la historia de *Escha & Logy* llega a Vita con una versión completa de su *Atelier.*

ANTE CUALQUIER RETO, **DOS** MEJOR QUE UNO

Alchemists of the Dusk Sky

Atelier Escha & Logy Plus

Después de demostrar sus dotes como alquimistas en PS3, Escha y Logy debutan en Vita con una versión repleta de extras para todos los gustos.

PS Vita recibe otra versión *Plus* de la saga *Atelier. Escha & Logy: Alchemists of the Dusk Sky* ofrece dos protagonistas para que disfrutemos el doble de una historia que se ha visto ampliada con todos los DLC que salieron en PS3 y que van desde trajes especiales hasta mazmorras inéditas, pasando por nuevos personajes. Ahora es mucho más fácil ayudar a la gente de Colseit y descubrir los secretos de la alquimia.

Este J-RPG en tercera persona se caracteriza por tener un desarrollo centrado en cumplir misiones en un determinado periodo de tiempo, que suele ser de cuatro meses. Durante ese tiempo toca explorar en investigar a fondo diversas localizaciones, como cuevas, ruinas y bosques, donde encontramos objetos que podemos usar para crear otros nuevos más poderosos mediante la alquimia. Además, como buen *Atelier,* presenta los característicos combates por turnos, en los que manejamos a tres personajes, aunque tenemos otros tres más en la retaguardia esperando a entrar en sustitución de otro. Cada uno posee habilidades diferentes que les hace ser una buena opción en diferentes circunstancias (magia, ataques cuerpo a cuerpo, manejo de espada...), por lo que es bueno ir rotando.

Gráficamente, *Atelier Escha & Logy Plus* luce realmente bien en Vita gracias a una estética manganime muy cuidada, especialmente en los diseños de los personajes, que se complementa con una buena banda sonora.



■ Explorar bien cada escenario puede tener suculentas recompensas en forma de ítem, póster o combate extra.



■ Los combates por turnos se han acelerado para sea más divertido pelear contra todo tipo de enemigos.



AQUÍ LA CLAVE ES **APROVECHAR** EL TIEMPO

1 **CUATRO MESES.** Es el tiempo máximo que tenemos para llevar a cabo todas las tareas importantes que se nos encomiendan.

2 **MISIONES SECUNDARIAS.** Como ir a cierta mazmorra o crear un objeto especial son algunas cosas en la que emplear nuestro tiempo libre.

3 **JEFES OPCIONALES.** Si no tenemos nada que hacer, podemos poner a prueba nuestra fuerza luchando contra poderosos jefes.





LAS MEJORES **AVENTURAS GRÁFICAS PARA PS4**

SI AÚN NO LO HAS HECHO ¡VÍVELAS!

Las aventuras gráficas viven un nuevo renacer en nuestras consolas y para que no os perdáis entre tanto título, os ofrecemos una comparativa con algunos de los mejores juegos del género que podemos disfrutar. Desde el clásico "point & click" hasta los basados en los QTE, todas tienen hueco.

ANALIZAMOS:

- AGATHA CHRISTIE THE ABC MURDERS
- BROKEN AGE
- BROKEN SWORD 5
- CRIMES & PUNISHMENTS SHERLOCK HOLMES
- GRIM FANDANGO
- LIFE IS STRANGE
- THE WALKING DEAD SEASON 2
- VALIANT HEARTS


El asesino de la A.B.C. ha retado al mejor detective creado por Agatha Christie





UNA AVENTURA CON UN TOQUE MUY **NOVENTERO**

Agatha Christie The ABC Murders



Formato: **PS4**
Desarrollador: **MICROIDS**
Editor: **MERIDIEM**
Precio: **34,99 €**

Jugadores: 1 · Jug. online: NO · Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO

Agatha Christie vuelve a los videojuegos de la mano de Microïds, uno de los estudios más importantes en la creación de aventuras gráficas.

» **HISTORIA.** El misterioso asesino de la A.B.C. ha retado a Hércules Poirot a desentrañar sus crímenes antes de que sucedan. ¿Será capaz el detective belga de detenerle a tiempo? Acompáñale en una intensa búsqueda contrarreloj.

» **MECÁNICAS DE JUEGO.** El "point & click" no ha muerto y en *Agatha Christies: The ABC Murders* es la manera en la que actuamos en los escenarios en esta aventura policíaca. La observación y la escucha son fundamentales para que no se nos escape ningún detalle en nuestra investigación. A lo largo de la exploración de los escenarios nos encontraremos con complejos puzles y mecánicas más actuales para los interrogatorios que son, en sí mismos, pequeños minijuegos de encaje de piezas.

» **ESENCIA AVENTURERA.** La aventura de Hércules Poirot es una historia pausada, que si bien entretiene con sus variados puzles, puede llegar a desesperar en algunos momentos si no encuentras la solución. Eso sí, puedes pedir pistas para solucionar los puzzles pero entonces la tensión para encontrar al asesino de la A.B.C. no sería la misma. A nivel gráfico es en dónde encontramos mayor problema pues no está muy pulido y choca bastante.

Hercules Poirot no sólo saca a relucir su acento francés, también su inteligencia y dotes de persuasión.

» **VALORACIÓN: BUENA**
Una aventura entretenida y con puzles complejos, pero que en lo gráfico parece una copia de títulos pasados.


Broken Age recupera la esencia de los clásicos, con una original puesta en escena.





DOS **HÉROES** Y UN ÚNICO DESTINO

Broken Age



Formato: **PS4/PS VISTA**
Desarrollador: **DOUBLE FINE**
Editor: **DOUBLE FINE**
Precio: **24,99 €**



Jugadores: 1 · Jug. online: NO · Textos: CASTELLANO · Voces: INGLÉS

Supuso el regreso del gran Tim Schafer a las aventuras gráficas tras *Grim Fandango*. Se publicó gracias al apoyo del público en Kickstarter.

» **HISTORIA.** *Broken Age* nos traslada a un mundo colorista y fantasioso en el que vivimos las aventuras paralelas de Shay y Vella, dos jovencitos que quieren romper con la rutina y las tradiciones. Shay está atrapado en una nave espacial que se cree su madre y Vella, que tiene que derrotar al monstruo Mog Chothra.

» **MECÁNICAS DE JUEGO.** Al más puro estilo LucasArts, hacemos uso del "point & click" para señalar los personajes u objetos del escenario y que interactúen. El cursor toma una determinada forma en función de dónde lo coloquemos: una flecha si es una salida o un círculo si es un objeto o personaje interactivo. Además, no faltará un inventario en el que aparecerán los objetos que hemos recogido y que podemos mezclar entre si con nuestro personaje o con elementos del mapeado.

» **ESENCIA AVENTURERA.** Una aventura que bebe de los clásicos y en la que no faltan ingeniosos puzles para avanzar en la trama, mucha exploración y diálogos con grandes dosis de ironía y humor absurdo. Siente toda la magia de antaño con Shay y Vella, dos personajes carismáticos que están unidos por el mismo deseo y que tendrán que colaborar en determinados momentos de la historia para dejar de ser marionetas de los demás. El actor Elijah Wood presta su voz a Shay.

Shay Volta vive una rutinaria vida en la nave espacial Bossa Nostra y su deseo es conocer mundo

» **VALORACIÓN: BUENA**
Un juego sobresaliente a nivel artístico, pero que pierde intensidad narrativa en el segundo acto de la aventura.


París en primavera, una galería de arte y un nuevo misterio para George y Nico.





¡VUELVE EL CLÁSICO DE **CHARLES CECIL**!

Broken Sword 5 La Maldición de la serpiente

Tras 10 años sin tener noticias de la saga, George y Nico viven una nueva aventura que nos remonta a los primeros juegos de *Broken Sword*.



16

Formato: **PS4/PS VITA**
Desarrollador: **REVOLUTION**
Editor: **REVOLUTION**
Precio: **29,99 €**

JUGADORES 1 · JUG. ONLINE NO · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO

HISTORIA. Tras conocerse en la primera PlayStation, George y Nico se reencuentran por casualidad en una galería de arte parisina, donde son testigos del asesinato del dueño y el robo de un famoso cuadro. Así comienza una aventura llena de intrigas y conspiraciones que nos lleva por París, Londres y... ¡Cataluña!

MECÁNICAS DE JUEGO. Una muy buena adaptación del point & click más "Old School" y en la que también tenemos momentos de manipulación de objetos. Los rompecabezas son una parte fundamental, y ganan intensidad a medida que vamos avanzando en la historia. Tampoco faltan las conversación con otros personajes que se resuelven pulsando el icono de un tema importante y que nos darán pistas sobre la desaparición del cuadro La Maledicció, sus dueños, orígenes y destino.

ESENCIA AVENTURERA. Una vuelta a los viejos tiempos con escenarios en 2D y personajes dibujados a mano. Una historia llena de giros y personajes variados, que refuerzan el relato y se entremezclan a la perfección con George y Nico, quienes no han perdido su química, ni sus ganas de aventura. Se lanzó en dos entregas y se nota en un cambio de ritmo. Un título imprescindible para los fans de esta clásica saga que echen de menos recorrer las calles de París.

La intrépida periodista, Nico Collard, no ha perdido su encanto y sigue conquistándonos

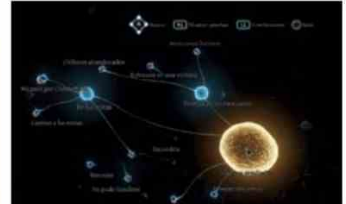
» VALORACIÓN: **BUENA**

Un *Broken Sword* con escenarios 2D que recupera el espíritu de los primeros juegos. ¡Un homenaje a la saga!



Holmes y Watson recorren Inglaterra en tren para resolver seis extraños casos.





ELEMENTAL, MI QUERIDO **WATSON**

Crimes & Punishments Sherlock Holmes

Basada en las novelas de Sir Arthur Conan Doyle, es la séptima y más realista entrega de la longeva saga *Adventures of Sherlock Holmes*.



16

Formato: **PS4/PS3**
Desarrollador: **FROGWARES**
Editor: **FOCUS**
Precio: **29,99/14,99 €**

JUGADORES 1 · JUG. ONLINE NO · TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS

HISTORIA. Londres en el siglo XIX. Sherlock Holmes y su ayudante el Doctor Watson deben investigar seis complicados casos que incluyen asesinatos, robos y desapariciones. Déjate seducir por el Sherlock más moderno y ácido que se recuerda en los videojuegos.

MECÁNICAS DE JUEGO. Aquí no movemos un cursor para explorar los escenarios. Abandonamos el point & click para mover al personaje con el stick, en un desarrollo más actual que se basa en explorar de escenarios del crimen y recolectar de evidencias. Las conversaciones e interrogatorios son esenciales. Antes de comenzar a hablar con un personajes, le podemos escanear para encontrar pruebas y hacer deducciones. De esa manera descubriremos antes al culpable. Pero, ojo, un mal paso y nuestra investigación irá por un camino que no esperamos. No faltan puzles y minijuegos.

ESENCIA AVENTURERA. Una aventura clásica, sin acción, que centra su atractivo en hacernos pensar como Holmes y que nos invita a estar muy atentos a todo lo que ocurre a nuestro alrededor. Su magnífica ambientación y su historia nos transportan directamente hasta Baker Street, las inquietantes calles de Londres y la verde campiña inglesa en busca del crimen y el castigo.

Sherlock Holmes despliega su sexto sentido y se vuelve intenso y muy oscuro.

» VALORACIÓN: **MUY BUENA**

Una aventura que puede resultar algo lenta, pero que nos hará ejercitar las neuronas para encontrar al culpable.



Grim Fandango es una aventura única que no ha encontrado quien la copie.





LA MUERTE ES MUCHO MÁS **DULCE** A LA MEXICANA

Grim Fandango Remastered





Formato: **PS4/PS VITA**
Desarrollador: **DOUBLE FINE**
Editor: **DOUBLE FINE**
Precio: **14,99 €**

Jugadores: 1 · Jug. online: NO · Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO

Una de las mejores aventuras gráficas de todos los tiempos se puso guapa para su remasterización en la nueva generación.

» HISTORIA. Bienvenidos a la Tierra de los Muertos, un lugar en el que el esquelético Manny Calavera ejerce de segador de almas y agente de viajes. Tras descubrir que se le han negado varias retribuciones laborales se embarca en una investigación llena de mentiras, crímenes, corrupción y mucho humor.

» MECÁNICAS DE JUEGO. *Grim Fandango* supuso una revolución en la época, se acabó el point & click tal y como lo conocemos. Ya nos desplazamos un cursor para hacer "click" sobre los objetos. Nos movemos con el stick izquierdo, activamos la opción adecuada pulsando ✖, cogemos y guardamos objetos pulsando ● y accedemos al inventario con ▲. Durante la aventura tenemos que explorar los escenarios para buscar e intercambiar objetos, así como hablar con otros personajes. Los puzles son su punto fuerte... y el débil, ya que no tienen ningún tipo de lógica y son bastante complicados.

» ESENCIA AVENTURERA. Sus carismáticos personajes, puzles, trama, momentos de exploración, conversaciones surrealistas y magnífica ambientación que mezcla el día de los Muertos de México con las novelas de Raymond Chandler hacen de *Grim Fandango* una aventura gráfica fundamental. Lástima que a nivel técnico la remasterización no aproveche todas las posibilidades de PS4.

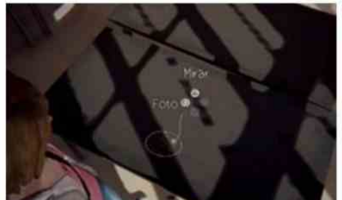
Manny "Manuel" Calavera nos vende el mejor y más divertido viaje al más allá.

» VALORACIÓN: MUY BUENA
Un clásico de las aventuras gráficas que vuelve de entre los muertos para ofrecer horas de humor y rompecabezas.



Life is Strange es una aventura gráfica moderna que se basa en las decisiones





UNA PEQUEÑA HISTORIA QUE TE TOCARÁ EL **CORAZÓN**

Life is Strange





Formato: **PS4/PS3**
Desarrollador: **DONTOND**
Editor: **SQUARE ENIX**
Precio: **29,95 €**

Jugadores: 1 · Jug. online: NO · Textos: CASTELLANO · Voces: INGLÉS

Los creadores de *Remember Me* cambiaron completamente de registro para desarrollar una de las grandes sorpresas del 2015.

» HISTORIA. Max, una joven amante de la fotografía, regresa a su ciudad natal para iniciar sus estudios en la Academia Blackwell. Allí se encontrará con su amiga de la infancia, Chloe, y descubrirá que puede viajar en el tiempo. Max y Chloe se embarcarán en la búsqueda de Rachel Amber, una estudiante que ha desaparecido hace varios meses.

» MECÁNICAS DE JUEGO. Aunque trata de imitar el point & click, en *Life is Strange* lo más importante es la narrativa y la toma de decisiones. Según el camino que tomemos, nuestra aventura girará hacia un lado u otro. También es importante destacar que tenemos varios momentos de puzles que se basan en la memorización o encaje de pistas que hemos ido encontrando en nuestra investigación.

» ESENCIA AVENTURERA. A pesar de nacer sin pretensiones y en formato digital por episodios (ya se puede comprar en físico), su buena narrativa, personajes que van creciendo a medida que transcurre la historia, así como sus inteligentes rompecabezas hacen de *Life is Strange* una aventura inolvidable y muy emotiva.

La relación de Chloe y Max es la base para esta aventura atemporal y mágica.

» VALORACIÓN: EXCELENTE
Un juego muy personal a nivel artístico y que no te deja indiferente. Nuestras decisiones toman el mando.



■ Telltale ha aplicado la fórmula *Walking Dead* a otras licencias.





ESTOS **ZOMBIS** ESTÁN MUY VIVOS

The Walking Dead Season 2



Formato: **PS4/PS3**
Desarrollador: **TELLTALE GAMES**
Editor: **TELLTALE GAMES**
Precio: **24,99 €**



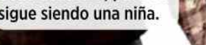
Jugadores: **1**
Jug. online: **NO**
Textos: **CASTELLANO**
Voces: **INGLÉS**

Telltale Games le demostró al mundo que las aventuras gráficas no estaban muertas y que sólo hacía falta que se reinventaran.

» **HISTORIA.** Basada en la serie de cómics de Robert Kirkman. La temporada 2 continúa la historia de Clementine, una niña que se ha visto obligada a aprender a sobrevivir en un mundo que se ha vuelto loco y que está lleno de zombis.

» **MECÁNICAS DE JUEGO.** Al igual que *Life is Strange*, está dividida en cinco episodios en los que la exploración e interacción con el entorno son fundamentales, así como las situaciones y dilemas morales que nos propone. La diferencia con otras aventuras gráficas que hemos comentado la encontramos en el uso de Quick Time Events en los momentos de acción. También tenemos la posibilidad de rejugar escenas concretas de cada capítulo. Sin duda, una de las aventuras gráficas más completas.

» **ESENCIA AVENTURERA.** *The Walking Dead* y las aventuras de Telltale Games han sabido aunar lo clásico con lo más actual y conseguir una fórmula mágica que ha permitido el renacer del género. Su buena narrativa, momentos de exploración y decisiones la hacen estar en el primer puesto de nuestra comparativa. Otros buenos ejemplos si os gusta su estilo son *The Wolf Among Us* y *Tales from the Borderlands*. Eso sí, que no se relajen porque en sus últimas aventuras se están olvidando de la exploración y los puzles, y eso no nos gusta. ■


■ Clementine ha crecido en *The Walking Dead Season 2*, pero en sigue siendo una niña.

» VALORACIÓN: **EXCELENTE**
Tramas muy potentes que invitan a no dejar el mando y con decisiones muy fastidiadas de tomar.


■ *Valiant Hearts* es una aventura diferente, con una gran historia y genial estética.





TODOS LOS PUNTOS DE VISTA DE LA **GUERRA**

Valiant Hearts The Great War

Formato: **PS4/PS3**
Desarrollador: **UBISOFT**
Editor: **UBISOFT**
Precio: **14,99 €**

Jugadores: **1**
Jug. online: **NO**
Textos: **CASTELLANO**
Voces: **CASTELLANO**

Ubisoft nos regaló una joya en formato de novela gráfica que nos explica cómo vivieron la Gran Guerra los combatientes de ambos lados.

» **HISTORIA.** Durante la Primer Guerra Mundial, el destino de Karl, Emile, Anna, Freddie y el perro Walt se encuentran en la Francia bombardeada por los alemanes. Durante la contienda, conocerán la amistad, el amor y el sacrificio en su lucha por conservar su humanidad ante los horrores de la guerra.

» **MECÁNICAS DE JUEGO.** Una aventura diferente a todo lo que os hemos contado antes y que se centra en rompecabezas y momentos de lógica. Sus mecánicas se basan en el sigilo, secuencias de QTE, a veces muy complicadas, y la búsqueda de ítems que nos desvelan secretos de la guerra. Los sucesos y escenarios históricos en los que se desarrolla son reales, como las famosas batallas del Marne y del Somme. Los personajes son ficticios.

» **ESENCIA AVENTURERA.** *Valiant Hearts* es un título que bien podría utilizarse en las clases de historia. Su estupenda ambientación nos enseña que en la guerras no hay buenos o malos, sólo personas que tienen la mala suerte de encontrarse en un sitio en un momento inadecuado. Un juego muy recomendable que no es perfecto por ciertos altibajos en su desarrollo con tramos ligeramente sencillos. Su banda sonora es una de las más ricas que se han podido escuchar en los últimos años en una aventura gráfica. ■


■ Está protagonizado por cinco personajes muy bien construidos.

» VALORACIÓN: **MUY BUENA**
Precioso en su estética y su historia de fondo con puzles muy variados y muy bien diseñados.

CONCLUSIONES

Tras unos años en los que las aventuras gráficas no tuvieron tanto protagonismo como nos hubiera gustado, vuelven con fuerza para contarnos historias apasionantes y en las que las mecánicas más clásicas y las más modernas conviven en armonía.

A finales de los 80 nacían las aventuras gráficas, un género que surgió como evolución de las aventuras conversacionales y que se popularizó a principios de los 90 con compañías como LucasFilm (LucasArts), Sierra, Pendulo Studios, Revolution Software o Microïds, por citar sólo unos nombres. Las claves de su éxito: profundas narrativas, exploración, rompecabezas, conversaciones, humor, apuntar y hacer click. Han pasado "taitantos" años desde entonces y el género parecía estar viviendo una época oscura en nuestras consolas, pero los juegos por episodios las han rescatado y nos han devuelto un género más maduro que no ha perdido su esencia y que ha sabido adaptarse a los tiempos al incluir nuevas mecánicas de juego como los Quick Time Events y que no se ha olvidado del "point & click"

Las aventuras de Telltale Games ocupan el primer puesto de nuestra comparativa por méritos propios. *The Walking Dead* rescató un género que para algunos estaba olvidado. Los juegos del estudio californiano, pese a los episodios y los subtítulos tardíos, nos han devuelto los momentos de exploración, recogida de objetos y conversaciones, y los han llevado más allá al incluir momentos de acción con QTE y decisiones para crear nuestro propio camino. Le siguen *Life is Strange* y *Valiant Hearts*, dos aventuras gráficas con un estilo artístico muy particular y que tratan de emocionarnos a cada paso, al mismo tiempo que enseñarnos que una buena narrativa y grandes personajes no están reñidos con unos gráficos más modestos. En cuarto lugar no falta un clásico del género, el detective Sherlock Holmes. Su última investigación nos ha hecho vivir grandes interrogatorios y divertidos minijuegos. Todo ello con unos gráficos de lo más lucidos y realistas si los comparamos con los juegos que ocupan el Top 3.

Los últimos puestos de la lista los ocupan grandes aventuras, y el orden, en realidad dependería de tus gustos en cuanto temática. *Grim Fandango*, la aventura de Manny Calavera, vuelve a ofrecer todo lo que le hizo grande en PC, pero su remasterización se queda algo descafeinada. *Agatha Christie: The ABC Murders*, tiene muy buenos puzles y buena trama, pero que es muy mejorable a nivel gráfico. *Broken Age*, muy bonito artísticamente y una buena opción para los amantes de Tim Schafer. *Broken Sword 5*, un juego imprescindible para los fans de la saga, pero que para el resto puede resultar demasiado corto y sencillo. Aunque la elección es vuestra.

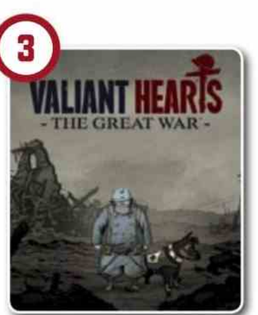
1



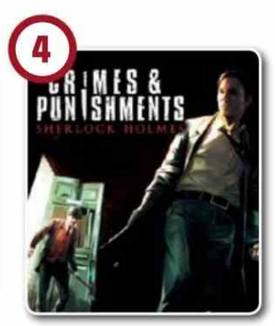
2



3



4



5



6



7



8



	CARACTERÍSTICAS GENERALES							C. TÉCNICAS					AMBIENTACIÓN				COMPONENTES DE JUEGO						
	Nº personajes	Voces castellano	Textos castellano	Duración	Dificultad	Coleccionables	VALORACIÓN	Gráficos	Banda sonora	Doblaje	Subtítulos	VALORACIÓN	Historia	Personajes	Música	VALORACIÓN	Exploración	Puzzles	Decisiones	Conversaciones	Quick Time Events	VALORACIÓN	TOTAL
Agatha Christie The ABC Murders	1	No	Sí	B	Media	Sí	B	R	R	B	B	R	B	B	R	B	Medio	Medio /alto	No	Alto	No	B	B
Broken Age	2	No	Sí	R	Media	Sí	B	B	MB	E	E	MB	B	B	MB	B	Medio	Medio	No	Medio	No	B	B
Broken Sword 5	2	Sí	Sí	R	Baja	Sí	B	B	B	B	B	B	B	B	E	B	Medio	Bajo	No	Medio	No	R	B
Crimes Punishements Sherlock Holmes	1	No	Sí	MB	Media	No	MB	MB	B	MB	MB	MB	MB	B	B	MB	Alto	Medio	Bajo	Alto	Medio	B	MB
Grim Fandango	1	Sí	Sí	MB	Alta	No	E	B	E	MB	MB	MB	E	MB	E	E	Alto	Alto	No	Alto	No	E	MB
Life is Strange	1	No	Sí	MB	Baja	Sí	B	B	MB	E	E	MB	E	MB	E	MB	Alto	Medio /bajo	Alto	Alto	No	MB	E
The Walking Dead Season 2	1	No	Sí	B	Baja	No	MB	B	B	E	E	B	E	MB	B	MB	Bajo	Bajo	Alto	Alto	Alto	MB	E
Valiant Hearts	5	Sí	Sí	R	Media	Sí	MB	B	MB	MB	MB	B	MB	B	MB	MB	Bajo	Medio	No	Bajo	Alto	B	MB

¿LLEGAREMOS A VERLOS ALGÚN DÍA?

JUEGOS EN EL LIMBO

Hay juegos anunciados hace tiempo cuyo lanzamiento ha sido postergado y de los que pueden pasar meses o incluso años sin que sepamos nada. En estas páginas comentamos los más importantes y aventuramos qué opciones tienen de ver la luz.

Hace algunos meses, en el número 199 de esta vuestra revista, publicamos un reportaje sobre juegos que han sido cancelados. Pero, ¿qué pasa con todos aquellos juegos anunciados hace tiempo cuyo lanzamiento ha sido postergado "ad eternum" y de los que pueden pasar meses (o incluso años) sin que sepamos nada? En estas páginas repasamos algunos de esos títulos que están "en el limbo", esperando "su momento" para ser publicados. Unos los veremos en algún momento del futuro. Otros seguramente no, aunque sus responsables se resistan a cancelarlos. En estas páginas resumimos sus (muchas veces) rocambolescos desarrollos (lo que hemos llamado "travesía por el desierto" siguiendo con el símil religioso) y aventuramos qué posibilidades tienen de ver la luz. Deseamos que todos acaben saliendo, aunque en algunos casos lo vemos complicado...

AGENT

GÉNERO Aventura de acción / **COMPAÑÍA** Rockstar
AÑO EN QUE SE ANUNCIÓ 2009

SU TRAVESÍA POR EL DESIERTO

En 2007 Sony anunció que Rockstar trabajaba en una exclusiva para PS3, pero no fue hasta el E3 de 2009 cuando se anunció *Agent*, una aventura de acción y espionaje ambientada en la Guerra Fría. En mayo de 2011, Take Two anunció que seguía en desarrollo y el 18 de julio de 2013 renovaron los derechos sobre la marca. ¿Lo veremos en PS4? Con Rockstar nunca se sabe...





¿LO JUGAREMOS ALGÚN DÍA? Rockstar sigue centrada en *GTA Online* pero en 2016 anunciará su nuevo proyecto. ¿Será *Agent*? Nosotros lo dudamos...



THE LAST GUARDIAN

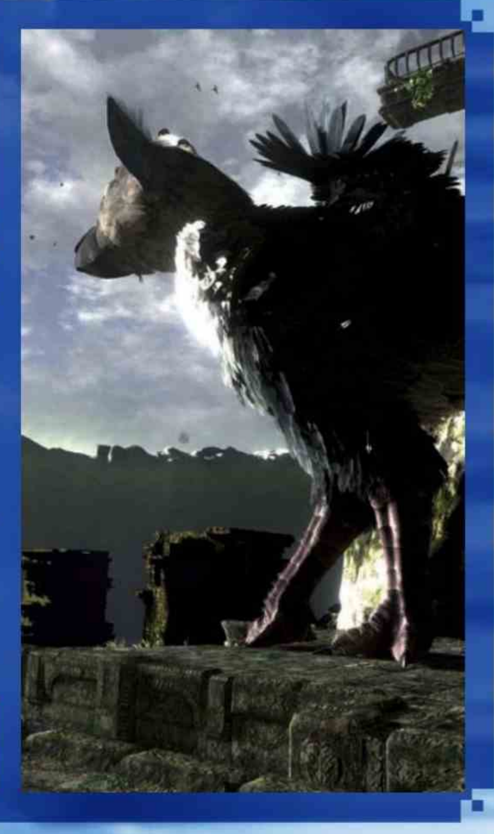
GÉNERO Aventura / **COMPAÑÍA** Sony
AÑO EN QUE SE ANUNCIÓ 2009

SU TRAVESÍA POR EL DESIERTO

The Last Guardian lleva en desarrollo desde 2007 aunque se anunció en el E3 de 2009 como una exclusiva de PS3 prevista para 2011. La expectación era máxima dado de que trataba del tercer juego del Team Ico tras *Ico* y *Shadow of the Colossus*. Pero el juego entró en una espiral de retrasos y complicaciones. Incluso su director, Fumito Ueda, se marchó de Sony en 2012 (aunque sigue vinculado al proyecto). En el E3 de 2015 "renació", exclusivo para PS4.



¿LO JUGAREMOS ALGÚN DÍA? En el E3 Sony anunció que saldría este año 2016 así que lo damos por hecho. Aunque con *The Last Guardian* nunca se sabe...



RIME

GÉNERO Aventura / COMPAÑÍA Tequila Works/Sony
AÑO EN QUE SE ANUNCIÓ 2013

SU TRAVESÍA POR EL DESIERTO

Esta aventura en la que habrá que escapar de una isla y de una maldición será exclusiva para PS4. Tras anunciarse en 2013 levantó mucho “hype” (primer juego español en ser portada de la revista Edge), pero llevan meses de inquietante silencio.



¿LO JUGAREMOS ALGÚN DÍA? Tras desmentir supuestos problemas con Sony, sabemos que pronto tendremos buenas noticias desde Tequila Works.



BEYOND GOOD AND EVIL 2

GÉNERO Aventura / COMPAÑÍA Ubisoft
AÑO EN QUE SE ANUNCIÓ 2008

SU TRAVESÍA POR EL DESIERTO

Beyond Good & Evil 2 fue una aventura que salió en PS2 en 2003 considerada por muchos un juego de culto. Ubisoft anunció su secuela en 2008, una secuela que nunca ha terminado de concretarse aunque siempre ha estado “en el candelero”. En mayo de 2014 volvieron a confirmar que estaba en desarrollo. ¿Lo veremos en este E3?





¿LO JUGAREMOS ALGÚN DÍA? Con Michel Ancel centrado en *WILD*, lo vemos difícil a corto o medio plazo, pero en este sector cosas más raras se han visto...

TEKKEN X STREET FIGHTER

GÉNERO Lucha / COMPAÑÍA Bandai Namco
AÑO EN QUE SE ANUNCIÓ 2010

SU TRAVESÍA POR EL DESIERTO

Anunciado en la Comic-Con de San Diego de 2010, será un “crossover” de lucha como *Street Fighter X Tekken* pero con combates 3D estilo *Tekken*. En 2014 su productor, Katsuhiro Harada, dijo que estaban esperando el momento propicio para lanzarlo. Y por lo visto siguen esperándolo.



¿LO JUGAREMOS ALGÚN DÍA? Verlo lo veremos, pero después de *Tekken 7*. Y *Tekken 7* no saldrá hasta finales de año o incluso puede irse a principios de 2017...

DEAD ISLAND 2

GÉNERO Acción / COMPAÑÍA Deep Silver
AÑO EN QUE SE ANUNCIÓ 2014

SU TRAVESÍA POR EL DESIERTO

En agosto de 2012 Deep Silver anuncia que el estudio alemán Yager Development se está encargando del desarrollo de *Dead Island 2*, otro holocausto zombi en forma de “sandbox” ambientado en California. Pero de repente, en julio de 2015, ambas compañías rompen debido a “diferencias insalvables”. El desarrollo del juego se encontraba muy avanzado.



¿LO JUGAREMOS ALGÚN DÍA? Según Deep Silver, el juego lo terminará otro estudio (aún por anunciar) y terminará saliendo porque estaba muy avanzado.

HELLRAID

GÉNERO Acción / COMPAÑÍA Techland
AÑO EN QUE SE ANUNCIÓ 2013

SU TRAVESÍA POR EL DESIERTO

Concebido como un “mod” para *Dead Island*, este juego de acción en primera persona que sustituye los zombis por esqueletos y magos en una oscura fantasía medieval se anunció en abril de 2013. En mayo de 2014, Techland anunció que estaban adaptándolo a su nuevo motor gráfico y que *Hellraid* ya saldría en PS4... Pero luego se pusieron con *Dying Light* y aparcaron este desarrollo. Fuentes de la compañía afirmaron el pasado mes de junio que es un proyecto “congelado, pero no cancelado”.





¿LO JUGAREMOS ALGÚN DÍA? Es posible que ahora que han terminado con los DLC de *Dying Light*, *Hellraid* sea el próximo juego de Techland. Ojalá.

RAVEN´S CRY

GÉNERO Aventura de acción / COMPAÑÍA Topware
AÑO EN QUE SE ANUNCIÓ 2013

SU TRAVESÍA POR EL DESIERTO

Este juego de piratas ambientado en el Caribe en el siglo XVII pretendía hacerle la competencia a *Assassin's Creed Black Flag*. Salió para PC pero cosechó críticas muy negativas, lo que hizo que no llegáramos a ver la versión de PS4, planteada para el año pasado. Sus creadores lo relanzaron con arreglos y mejoras para Steam con el título *Vendetta: Curse of Raven's Cry*.





¿LO JUGAREMOS ALGÚN DÍA? Si todo va bien, la idea es lanzar *Vendetta: Curse of Raven´s Cry* en versión física para PS4 durante el segundo trimestre de 2016.



NI-OH

GÉNERO Acción / COMPAÑÍA Koei Tecmo
AÑO EN QUE SE ANUNCIÓ 2004

SU TRAVESÍA POR EL DESIERTO

Anunciado en 2004 por Koei (antes de su fusión con Tecmo), este juego de acción inspirado en un guión inacabado de Akira Kurosawa fue uno de los primeros juegos anunciados para PS3 y estaba previsto que llegara en 2006. Y a partir de ahí, nada supimos del juego hasta 2009, año en el que Koei confirmó que seguía en desarrollo. En 2010 supimos que los chicos del Team Ninja se encargarían de terminarlo. Y llegará, por fin, a lo largo del presente año. Una travesía por el desierto con final feliz.



¿LO JUGAREMOS ALGÚN DÍA? Lo dimos por perdido pero en la pasada PlayStation Experience anunciaron que sale este año para PS4 y también en occidente.



DEEP DOWN

GÉNERO Rol / COMPAÑÍA Capcom / AÑO EN QUE SE ANUNCIÓ 2013

SU TRAVESÍA POR EL DESIERTO

Anunciado en 2013 como un "dungeon crawler" con ciertas reminiscencias de la saga *Souls*, *Deep Down* iba a ser una de las primeras apuestas de Capcom para la "next gen" usando su nuevo motor Panta Rhei. La beta para Japón se anunció para 2014, luego se retrasó a 2015... y seguimos esperándolo.



¿LO JUGAREMOS ALGÚN DÍA? En la entrevista a Yoshinori Ono (productor de *Deep Down*) publicada en este número le preguntamos por él y... no nos contestó.



DAY Z

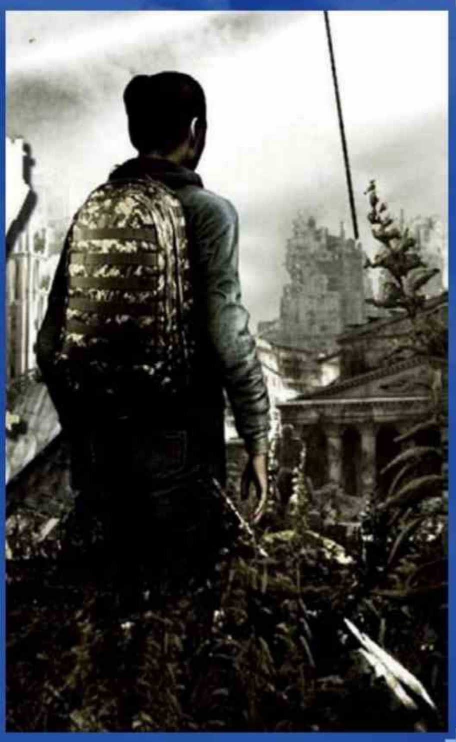
GÉNERO Acción / COMPAÑÍA Bohemia Interactive
AÑO EN QUE SE ANUNCIÓ 2012

SU TRAVESÍA POR EL DESIERTO

Procedente de un "mod" de *ARMA 2*, este juego de zombis fue anunciado en agosto de 2012. Se trata de un MMO en el que deberemos sobrevivir cooperando y/o enfrentándonos a otros jugadores en la región soviética de Chernarus, un escenario ficticio que ofrecerá 225 km cuadrados de mundo abierto repleto de zombis. La "alpha" ya lleva tiempo en marcha en PC y sus creadores siguen mejorándolo y ampliándolo.



¿LO JUGAREMOS ALGÚN DÍA? En la Gamescom de 2014 se confirmó que saldría en PS4. Esperamos que vea la luz por fin a lo largo de este año.



H1Z1

GÉNERO Acción / COMPAÑÍA Daybreak Game Company
AÑO EN QUE SE ANUNCIÓ 2014

TRAVESÍA POR EL DESIERTO

En este otro juego multijugador masivo Online también habrá que sobrevivir ante los zombis, pero esta vez en una Norteamérica rural. Desarrollado por Daybreak Game Company (lo que antes era Sony Online Entertaiment) y disponible en PC desde enero de 2015, *H1Z1* ha cosechado bastante éxito pese a que tenía bastantes bugs (que esperamos no ver en la versión de PS4).





¿LO JUGAREMOS ALGÚN DÍA? Hace poco su productor Chris Wynn aseguró en twitter que tendríamos noticias de la versión de PS4 "muy pronto". Ojalá...

WHORE OF THE ORIENT

GÉNERO Aventura de acción / COMPAÑÍA KMM Interactive Entertaiment
AÑO EN QUE SE ANUNCIÓ 2012

SU TRAVESÍA POR EL DESIERTO

Poco después de *L.A. Noire,* Brendan McNamara anunció *Whore of the Orient* (literalmente "la puta de Oriente"), una aventura de acción estilo *GTA* pero ambientada en Shanghái en el año 1936. Pero Team Bondi cerró y muchos de sus integrantes y el desarrollo de este juego pasaron a formar parte de KMM. En 2013 se filtraron una pantallas con el logo de Warner y un vídeo donde se podía ver algo de "gameplay".



¿LO JUGAREMOS ALGÚN DÍA? Aunque oficialmente no ha sido cancelado, la falta de noticias nos hace dudar muy mucho de que vayamos a verlo en PS4.



HELLBLADE

GÉNERO Aventura de acción / COMPAÑÍA Ninja Theory / AÑO EN QUE SE ANUNCIÓ 2014

SU TRAVESÍA POR EL DESIERTO

Anunciado para PS4 en la GamesCom de 2014, la nueva aventura de acción de los creadores de *Heavenly Sword* y *Enslaved: Odyssey to the West* nos pondrá en la piel de la guerrera celta Senua. Teniendo en cuenta los precedentes de este estudio, nos ha extrañado mucho que *Hellblade* haya tenido tan poco protagonismo en las últimas grandes citas. Definido por sus creadores como "el primer Triple A independiente", este año seguro que dará mucho que hablar.

¿LO JUGAREMOS ALGÚN DÍA? Sus creadores mantienen que saldrá este mismo año, aunque aún sin fecha definida. Pero lo veremos seguro.



MAGIC DUELS

GÉNERO Cartas / COMPAÑÍA Wizards of the Coast
AÑO EN QUE SE ANUNCIÓ 2015

SU TRAVESÍA POR EL DESIERTO

Desde que hace unos meses nos precipitamos anunciando su salida en el Store de PS4, muchos nos preguntáis qué ha pasado con *Magic Duels*, un prometedor juego de cartas "free to play". Pues lo cierto es que está disponible para otras plataformas, pero no sabemos qué ha pasado con la versión PS4 que se ha retrasado hasta algún momento aún indeterminado de este 2016.



¿LO JUGAREMOS ALGÚN DÍA? Sus responsables en España nos aseguran que saldrá este 2016 y que nos darán más información en cuanto la tengan.

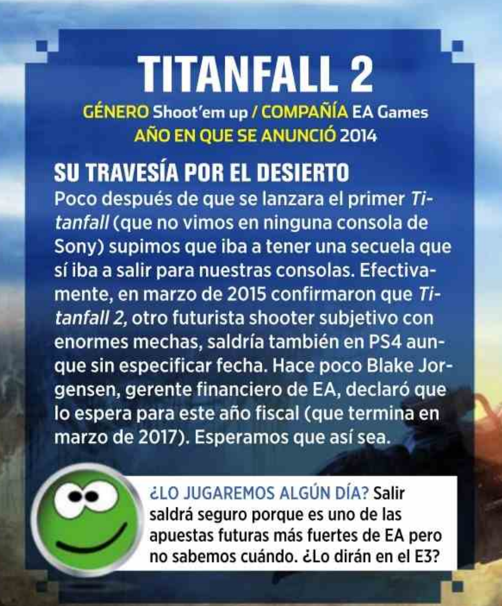


TITANFALL 2

GÉNERO Shoot'em up / COMPAÑÍA EA Games
AÑO EN QUE SE ANUNCIÓ 2014

SU TRAVESÍA POR EL DESIERTO

Poco después de que se lanzara el primer *Titanfall* (que no vimos en ninguna consola de Sony) supimos que iba a tener una secuela que sí iba a salir para nuestras consolas. Efectivamente, en marzo de 2015 confirmaron que *Titanfall 2,* otro futurista shooter subjetivo con enormes mechas, saldría también en PS4 aunque sin especificar fecha. Hace poco Blake Jorgensen, gerente financiero de EA, declaró que lo espera para este año fiscal (que termina en marzo de 2017). Esperamos que así sea.



¿LO JUGAREMOS ALGÚN DÍA? Salir saldrá seguro porque es uno de las apuestas futuras más fuertes de EA pero no sabemos cuándo. ¿Lo dirán en el E3?



NIGHTCRY

GÉNERO Survival Horror / COMPAÑÍA Nude Maker/ Playism Games / AÑO EN QUE SE ANUNCIÓ 2014

SU TRAVESÍA POR EL DESIERTO

En 2014 supimos de un proyecto llamado *Project Scissors*, un survival horror diseñado por Hifumi Kouno (creador de *Clock Tower*), que se ha rodeado de colaboradores de lujo como Masahiro Ito (diseñador del icónico Pyramid Head) y Takashi Shimizu, director de la aterradora peli "Ju-On" ("La Maldición"), para crear un sucesor espiritual de su mítico survival horror (con antagonista empuñando enormes tijeras incluida), pero ambientado en un barco.



¿LO JUGAREMOS ALGÚN DÍA? Tras su campaña de kickstarter, es seguro que saldrá en PS Vita (lo vemos muy difícil en PS4). Esperemos que llegue en este 2016.



2 DAYS TO VEGAS

GÉNERO Aventura de Acción / COMPAÑÍA Steel Monkeys / AÑO EN QUE SE ANUNCIÓ 2003

SU TRAVESÍA POR EL DESIERTO

El estudio Steel Monkeys empezó a preparar en 2003 esta aventura de acción en la que un ex convicto llamado Vinny debía escoltar a su hermano pequeño Tony en un peligroso viaje de costa a costa de Estados Unidos, desde Nueva York hasta Las Vegas. En estos 12 años, desde el estudio han declarado varias veces que *2 Days to Vegas* sigue en desarrollo (la última, en 2012), pero vemos muy difícil que termine saliendo ya a estas alturas...



¿LO JUGAREMOS ALGÚN DÍA? En la página web del estudio todavía aparece y pone que su fecha de salida está "sin confirmar". Lo vemos muy, muy crudo.





LET IT DIE

GÉNERO Acción / COMPAÑÍA Grasshopper Manufacture / AÑO EN QUE SE ANUNCIÓ 2013

SU TRAVESÍA POR EL DESIERTO

Anunciado en 2013 con el nombre de *Lily Bergamo*, este juego de acción producido por el siempre "diferente" Suda 51 tenía su fecha de salida fijada en 2014, pero en el E3 de ese año supimos que iban a remodelarlo por completo cambiando su protagonista y hasta su título (*Let It Die*). En octubre de 2015 su editora, GungHo Online Entertaiment, anunció un nuevo retraso, fijando la nueva fecha en este 2016.



¿LO JUGAREMOS ALGÚN DÍA? Aunque los juegos de Suda 51 son muy "nicho", siempre acaban llegándonos. Si nada se tuerce éste llegará a lo largo de este año.

CYBERPUNK 2077

GÉNERO Rol / COMPAÑÍA CD Projekt / AÑO EN QUE SE ANUNCIÓ 2012

SU TRAVESÍA POR EL DESIERTO

Cyberpunk 2077 será un juego de rol ambientado en un futurista mundo abierto inspirado en el juego de rol de mesa Cyberpunk 2020. Su mayor "pecado" fue ser anunciado en 2012, en pleno desarrollo de *The Witcher III*. El estudio polaco se dividió en dos, uno para cada proyecto, pero al final tuvieron que concentrarse todos en la aventura del brujo dada su envergadura... y este proyecto tuvo que quedar aparcado. Lo retomarán.



¿LO JUGAREMOS ALGÚN DÍA? Nada más acabar con *Blood and Wine* (segunda expansión de *The Witcher III*) se pondrán con ello. No lo veremos hasta 2017 o más.

PELIS EN

MINECRAFT

SU TRAVESÍA POR EL DESIERTO

Warner está interesada en construir una peli con los exitosos bloques de *Minecraft*. El productor de la peli será Roy Lee ("La LEGO Película") junto a Jill Messick. Y Rob McElhenney será el director de la cinta.

¿LA VEREMOS ALGÚN DÍA? Aún no tiene fecha, pero teniendo en cuenta la popularidad de la franquicia, seguro que sí.



METAL GEAR SOLID

SU TRAVESÍA POR EL DESIERTO

Otra peli que lleva años coleando es la de *MGS*. Aunque hubo intentos previos, en 2012 Kojima y el productor Avi Arad anunciaron un acuerdo con Columbia. A partir de ahí, han sonado nombres (Jordan Vogt-Roberts como director; Jay Basu como guionista...) pero no sabemos si terminará de concretarse.

¿LA VEREMOS ALGÚN DÍA? Ojalá. Y ahora que Kojima está fuera de Konami... ¿cuál sería su papel en el proyecto?



DEUS EX

SU TRAVESÍA POR EL DESIERTO

En 2012 supimos que CBS Films quería hacer una película sobre *Deus Ex* dirigida por Scott Derrickson. En 2015 sus dos principales valedores, Adrian Askarieh and Roy Lee, abandonaron la productora.

¿LA VEREMOS ALGÚN DÍA? No apostaríamos nuestro ojo cibernético por ello.

EL LIMBO

Además de juegos, también hay muchas pelis de videojuegos "en el limbo". Alguna productora se hace con los derechos y se anuncian, se dan algunos nombres propios... Pero la mayoría no salen adelante. ¿Veremos algunas de éstas antes de morir?



THE LAST OF US

SU TRAVESÍA POR EL DESIERTO
Producida por Sam Raimi y con la participación de Neil Druckman (director y guionista del juego), Screem Gems mantiene su intención de llevar al cine *The Last of Us*. Se habló de Maisie Williams (Arya Stark en "Juego de Tronos") para el papel de Ellie.
¿LA VEREMOS ALGÚN DÍA? Ojalá, pero aún no están confirmados ni los actores...

KANE & LYNCH

SU TRAVESÍA POR EL DESIERTO
Primero se habló en 2007 de una peli con Bruce Willis y Jamie Foxx... que no llegó a concretarse. Años después la revista Variety publicó que Gerard Burtler sería Kane y que estaban en conversaciones para que Vin Diesel interpretase a Lynch.
¿LA VEREMOS ALGÚN DÍA? Lo vemos improbable a estas alturas. No son juegos muy populares.





GRAN TURISMO

SU TRAVESÍA POR EL DESIERTO
Tras el documental "Kaz" (sobre la historia de *Gran Turismo* y su creador Kazunori Yamauchi), sigue coleando el proyecto de hacer una peli sobre *Gran Turismo*. Lo último que sabemos es que Joseph Kosinski ("Tron Legacy", "Oblivion") podría dirigirla.
¿LA VEREMOS ALGÚN DÍA? Nunca se sabe, aunque desde luego no es la franquicia de videojuegos más "peliculizable".



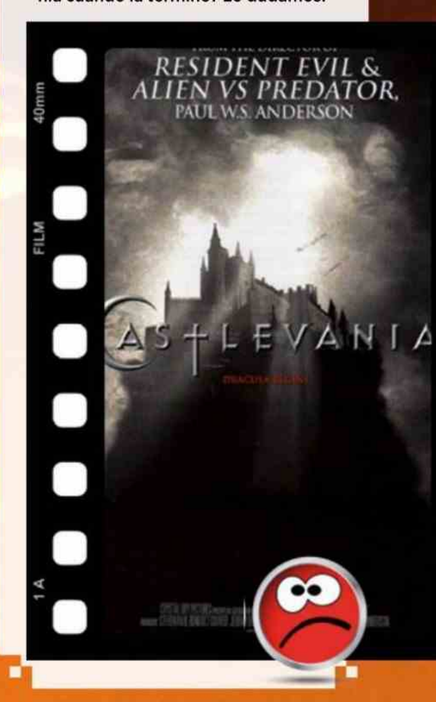
BIOSHOCK

SU TRAVESÍA POR EL DESIERTO
Hubo un acuerdo entre Universal y Gore Verbinski, pero la productora rebajó el presupuesto inicial de 200 a 80 millones de dólares y lamentablemente la peli no cuajó. El año pasado salieron a la luz algunos diseños conceptuales del artista Kasra Farahani. Tenía muy buena pinta...
¿LA VEREMOS ALGÚN DÍA? En estos momentos, el proyecto está tan hundido como la ciudad de Rapture.



CASTLEVANIA

SU TRAVESÍA POR EL DESIERTO
Hace mucho tiempo que Paul W.S. Anderson (director de las de "Resident Evil") está detrás de hacer una peli de *Castlevania*. Pero pasan los años y nunca se ha materializado.
¿LA VEREMOS ALGÚN DÍA? El director está ocupado con la última peli de "Resident Evil" (prevista para principios de 2017). ¿Retomará su interés en la película de *Castlevania* cuando la termine? Lo dudamos.



SPLINTER CELL

SU TRAVESÍA POR EL DESIERTO
En abril del año pasado el director Doug Liman abandonó el proyecto. Como recambio suena Joseph Kahn. Tom Hardy será quién dará vida al espía Sam Fisher.
¿LA VEREMOS ALGÚN DÍA? Desde luego no parece el mejor momento para embarcarse en una peli de *Splinter Cell*...



UNCHARTED

SU TRAVESÍA POR EL DESIERTO
Nolan North, el actor que pone la voz a Nathan Drake, afirmó en la pasada Madrid Games Week: "no creo que haya película. Ha habido muchos problemas con los guiones. Hay directores que han abandonado la película". El último en irse fue Seth Gordon, autor del documental "The King of Kong".
¿LA VEREMOS ALGÚN DÍA? No tiene pinta, aunque es tan "peliculizable" que nos da mucha rabia...



Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Resident Evil clásicos en PS4

Hola Playmanía. ¿Es cierto que van a sacar *Resident Evil 4* para PS3 y para PS4?

@ Juan Moreno Ruano

No sabemos si te refieres a un "remake" como el que están haciendo de *Resident Evil 2* (que ya está confirmado que sí llegará a PS4, pero en una fecha por determinar que se nos antoja lejana), pero *Resident Evil 4* lleva en el Store desde septiembre de 2011 para PS3. No está disponible para PS4, pero no es descartable su llegada en un futuro.



Resident Evil 4 está disponible en el Store para PS3 pero no para PS4 (aunque su llegada no es imposible).

Superjuegos de superhéroes

¡Salud playmaníacos! Quería preguntaros qué nuevos juegos de superhéroes nos esperan en PS4.

@ Nerea Fraile

Pues precisamente ahora tenemos *LEGO Marvel Vengadores* para todas nuestras consolas. A lo mejor no te gusta la estética LEGO ni la sencillez de su desarrollo, pero si te gustan las pelis de superhéroes no deberías perdértelo ya que, además de los dos filmes de "Los Vengadores", integra otras pelis como "Iron Man 3", "Thor: El Mundo Oscuro" o "Capitán América: El Soldado de Invierno". Y además contiene multitud de guiños y detalles que encantarán a los "marvelitas". Hace pocos meses, Activision "remasterizó" para PS4 su juego de PS3 de Deadpool, suponemos que con la idea de atraer al público de la peli, pero ya sabrás que no es muy bueno. De cara al futuro, y con muy buena pinta, tenemos el de las Tortugas Ninja que preparan en Platinum Games (si es que consideras superhéroes a estos quelonios). Y luego está lo que están cocinando en Rocksteady. Los autores de los *Batman Arkham* podrían estar haciendo algo muy gordo con personajes de DC Comics que esperamos que anuncien en el próximo E3.



Hubo rumores de una remasterización para PS4 de los tres primeros *Mass Effect*, que no llegó a concretarse. Ojalá salieran.

La trilogía de Shepard en PS4

Buenas. ¿Sabéis si hay alguna noticia respecto a la salida de una posible remasterización de la saga *Mass Effect* en PS4? Lo espero como agua de mayo...

@ Luis Paz

Pues aunque en noviembre de 2014 desde BioWare dejaron la puerta abierta a una posible remasterización de la trilogía *Mass Effect* en PS4, parece que la cosa se ha enfriado mucho. El sello canadiense ahora está volcado en *Mass Effect Andromeda*, aunque se lo podrían encargar a un estudio especializado en estas lides (tipo Bluepoint Games). Ojalá lo viéramos porque no se nos ocurre un aperitivo mejor antes del esperado *Mass Effect Andromeda*.

Not a Hero, not for PS Vita

Hola. Me gustaría saber porque finalmente *Not a Hero* no sale en PS Vita. ¡Incluso aparece en la web de Devolver Digital!

@ Jordi Cano

Efectivamente, este juego de acción en 2D de apariencia pixelada que reseñamos en este mismo número iba a aparecer en PS Vita además de en PS4. Hemos preguntado a sus responsables en España y nos han asegurado que, por desgracia, ya no está previsto que salga en la portátil. Tanto el estudio Roll7 como la editora Devolver Digital han convenido que era mejor dedicar todo el tiempo y los recursos a la versión de PS4. Una pena, ya que es un juego ideal para PS Vita.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Saldrán en Europa los nuevos juegos de *Dragon Quest*?

¿Saldrán en Europa las nuevas entregas de la saga rolera *Dragon Quest* o se quedarán en Japón? Muchas gracias

@ Roberto Sánchez

El pasado mes de enero salió en Japón *Dragon Quest: Builders*, una especie de *Minecraft* pero adaptado a esta saga. En Japón gusta mucho *Dragon Quest* y también *Minecraft* así que... éxito garantizado. Pero en Occidente no lo vemos tan claro. En cambio, los otros dos sí tienen más visos de llegar. *Dragon Quest: Heroes 2* debería llegar dado que sí nos llegó el primero. Y en cuanto a *Dragon Quest XI* pues... nos extrañaría muchísimo que Square Enix no lanzase aquí semejante juegazo (aunque falte mucho para verlo). En cualquier caso, son todo especulaciones ya que la compañía no ha confirmado ninguno de los tres.






■ *Sébastien Loeb Rally EVO* es compatible con toda la gama de volantes de Thrustmaster, incluyendo el T80, el T150 y el T300RS.



» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Cuándo saldrá *Mighty No. 9*?

@ Pedro Bermejo

Pues... vuelve a retrasarse. Lo esperábamos para el 12 de febrero pero no saldrá hasta la próxima primavera. Esperemos que a la tercera sea la vencida.

¿Qué pasa con el pase de temporada de *Fallout 4*?

@JoshZizou

Pues que los DLC llegarán en este 2016, que tendrán un valor aproximado de 40 euros y que los chicos de Bethesda los crearán en base a los comentarios de los jugadores. De momento no hay nada concreto y parece que va para largo.

¿Llegará *XCOM 2* a PS4 algún día?

@ Daniel Ortiz

Pues ojalá, porque es un juego de estrategia muy bueno que de momento es exclusivo para PC. *XCOM Enemy Unknown* y *Enemy Within* sí llegaron a PS3. Ojalá 2K se plantee lanzarlo en el futuro pero de momento es sólo para PC.

He comprado dos guías vuestras desde la app. ¿Es posible imprimirlas?

@ Daniel Aguilera

Lamentablemente, no es posible. Los quioscos digitales no suelen dar esta opción en general.

Trata de arrancarlo, Loeb

Quería preguntar si el juego *Sébastien Loeb Rally Evo* es compatible con mi volante T80 de Thrustmaster. Espero que sí...

@ Sergi López

Pues estás de suerte, porque sí es compatible. El nuevo juego de rallies de Milestone editado por Bandai Namco no sólo es compatible con el T80 sino que también funciona con el resto de volantes de Thrustmaster para PS4 como por ejemplo el T150 Force Feedback o el T300RS, que es la joya de la corona. ¡A disfrutarlo!

Micropagos en *Street Fighter V*

He oído que *Street Fighter V* tiene micropagos. ¿Es cierto? Y si es así, ¿no les basta con sangrarnos a base de DLC con luchadores sueltos para luego terminar vendiéndonos las ediciones "completas"?

@ Roberto Carlos

Efectivamente, *Street Fighter V* será el primer juego de la veterana serie de lucha de Capcom que propondrá microtransacciones. Lo primero es aclarar que en el *SFV* hay dos tipos de "moneda". La primera se llama Fight Money y es la moneda "virtual" que podremos gastar en todos los contenidos extra y que se obtiene de forma gratuita completando distintos desafíos del juego. Pero también podrás comprar luchadores y trajes especiales comprando "zenny" con dinero real (100 zenny=0,99 euros; 550 zenny = 4,99 euros; 1.200 zenny = 9,99 euros; 4.000 zenny = 29,99 euros). Además, el pase de temporada de *SFV* nos dará acceso inmediato a los seis personajes adicionales que se lanzarán durante el año que viene (Alex, Guile, Ibuki, Balrog, Juri y Urien), así como un traje especial para cada uno de ellos y un fondo temático para PS4.

En PS4 no se juega al tenis

Hola amigos de Playmanía. ¿Hay alguna posibilidad de que veamos en PS4 un juego de tenis? Tiene guasa que haya juegos de deportes "menores", como el rugby o el balonmano, y no haya de tenis...

@ Ricardo Palomo

Pues la verdad es que es curioso pero no, no hay juegos de tenis previstos para PS4. Ni Sega (autora de los legendarios *Virtua Tennis*), ni EA Sports (con sus *Grand Slam Tennis*), ni 2K Sports (que produjo los grandiosos *Top Spin*) parecen dispuestas a retomar la raqueta, al menos a corto o medio plazo. Ojalá nos sorprendan pronto con un anuncio pero, ahora mismo, no hay ni rumores...



■ *Street Fighter V* incluirá micropagos aunque también podremos desbloquear los extras con la moneda del juego.



¿Qué servicio de PlayStation Plus te gusta más?



Por los descuentos



Rafael García Pérez

"Las ofertas exclusivas y descuentos en juegos y películas que ofrecen. Así nos ahorramos unos eurillos para gastarlos en próximas adquisiciones."

Para jugar Online



Abel Boveda

"El poder jugar online. ¿Y por qué? Pues sencillamente por que los de PS4 no podríamos jugar online sin tener PS Plus".

Los juegos mensuales



Alejandro J. Cruz Rodríguez

"Los juegos mensuales, sin duda. Yo por ejemplo no tuve la oportunidad de jugar a *Grim Fandango* y gracias a que lo regalaban con el PS Plus pude hacerlo... Yo entiendo que no sean juegazos brutales AAA, vale... Pero a veces ponen juegos muy divertidos, por ejemplo *Rocket League*".

¡Viva la nube!



Alan Riquelme

"Pues la verdad es que el mejor servicio para mí son los 10 GB de guardado en la nube que te ofrece, ya que por lo menos a mí me ha evitado grandes disgustos".

Suscripción más que aprovechada



Alejandro Mantilla Reyes

"Pues como soy viciado, lo que más aporta para mí son los juegos mensuales. Sé que muchos no son del agrado de nadie, pero si tienes las tres plataformas en las que PS Plus da sus juegos gratis, el pago por la suscripción está más que rentabilizado. Y, en mi caso, bien aprovechado. Un saludo."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué juegos te gustaría que "regalaran" en PS Plus?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Habrá *Red Dead Redemption 2*?

@ Tony Cid

Pues... todavía no se sabe. Supuestamente Rockstar va a desvelar este año cuál será su próximo juego y una hipotética secuela de *RDR* está en algunas quinielas. Nosotros no terminamos de verlo, ya que *RDR* quedó perfectamente cerrado pero... los caminos de Rockstar son inescrutables.

¿Cuándo llegará *Nights of Azure* a PS4? ¿Estará traducido?

@ Sandra Ríos

El nuevo RPG de GUST Studios llegará a nuestras PS4 el 1 de abril. En cuanto a la traducción, mucho nos tememos que no lo veremos en castellano.

¿Se sabe ya cuándo saldrá por fin *Final Fantasy XV*?

@ Amador Castro

Pues el mes pasado dijimos que en enero Square Enix iba a revelarlo... pero lo que ha hecho es revelar la fecha en la que lo revelará. Lo dirán el 31 de marzo, en un "sarao" que han montado en Los Ángeles que será retransmitido por Youtube y Twitch.

¿Hay alguna opción de que veamos *Quantum Break* en PS4?

@ Pepe Martínez

Ninguna. *Quantum Break* es un juego desarrollado por Remedy que saldrá en exclusiva para Xbox One a lo largo de este año 2016. Y es una pena porque tiene muy buena pinta.

¿Saldrá *Rise of the Tomb Raider* en PS3 ?

@ Félix Antón

Pues es una buena pregunta. Teniendo en cuenta que hace unos meses, además de para One, también salió en 360 (y fue una versión realmente buena) suponemos que no les costaría trabajo "portarlo" a PS3, pero a esas alturas de la película (finales de año) lo vemos improbable y, de hecho, no está anunciado.

El final de la serpiente

Hola Playmanía. Tengo un par de dudas: ¿*Metal Gear Solid V* tiene final? ¿Y se puede empezar una nueva partida con todo lo ganado en otra partida anterior?

@ Juan Moreno Rubio

El verdadero final de *Metal Gear Solid V* se encuentra al término de la misión principal nº 46, cuya conclusión da sentido al juego (otra cosa es que nos guste o no, eso ya es otra historia). Eso sí, luego tienes muchas, muchísimas horas más hasta llegar al 100%, aunque argumentalmente no te quede ya gran cosa por ver. No es posible empezar una partida con todo lo ganado en otra partida anterior.

¿Qué pasó con *Darksiders*?

Hola. Escribo porque tengo una duda: *Darksiders II* me parece un juego genial y quisiera saber qué va a pasar con esa IP ahora que Vigil Games cerró después de la bancarrota de THQ. ¿Se sabe a qué manos fue a parar? Gracias.

@ José Antonio Gordillo

Los derechos de *Darksiders* se encuentran en manos de Nordic Games. Esta compañía sueca compró un "porrón" de licencias de THQ por algo menos de 5 millones de dólares. Además de *Darksiders*, se quedó con otras franquicias otrora bastante populares como *Red Faction*, *Destroy All Humans!*, *Juiced*... Con respecto al futuro de la saga *Darksiders*, Nordic Games lanzó un pack en PS3 con los dos primeros *Darksiders* con la idea de "calentar" el mercado de cara a una hipotética tercera entrega que, por desgracia, no termina de concretarse. Hace un par de años, antiguos integrantes de Vigil Games, tras pasar por Crytek USA, fundaron Gunfire Games y declararon su interés por desarrollar esta tercera entrega... pero nada.



La serie *Darksiders* es muy añorada. Ojalá veamos la tercera entrega algún día.



Hideo Kojima ha estado estos días de "tour" con Mark Cerny (izquierda). Visitaron Quantic Dream y estuvieron con David Cage (en la foto). Pero aún no ha desvelado cuál será su nuevo juego.

Lo nuevo de Hideo Kojima

Hola amigos de Playmanía. Quería saber qué se trae entre manos Kojima con su nuevo proyecto.

@ Rodrigo Hicks-Mudd

Pues como ya comentamos el mes pasado, Kojima ha firmado un acuerdo con Sony para que su primer juego con su estudio independiente, Kojima Productions, sea una exclusiva de PS4. Estas últimas semanas le hemos visto en twitter muy "viajero", visitando distintos estudios en Europa (como Quantic Dream), acompañado por "pesos pesados" como Mark Cerny o David Cage... Pero aún no se sabe nada sobre su nuevo juego. Todo parece indicar que retomaría su colaboración con Guillermo del Toro para hacer un juego de terror que sería compatible con PlayStation VR, pero aún no hay nada confirmado.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Desactivar una PS3

Tengo tres PS3 vinculadas a mi cuenta y quiero desactivarlas porque necesito activar mi cuenta en otra. El problema es que no tengo acceso a ellas y al hacerlo desde el PC me pone que "sólo puede desactivar su sistema PS3 desde PS Network con un sistema PS3. No puede desactivarlo con un sistema PSP o un PC". ¿Qué puedo hacer?

@ Dani Martín

Intenta hacerlo desde la web de Administración de Cuentas. Allí dentro, en la pestaña Cuenta, selecciona [Productos y servicios digitales y dispositivos] y haz clic en [Desactivar todos]. Eso sí, si tienes vinculada una PS4 o una Vita, también se desvincularán. Y esta operación sólo puede hacerse cada 6 meses, así que ojo.

No sin mis "savedatas"

Buenas playmaníacos. Ya se me va agotando el espacio en el disco duro de mi PS4. ¿Se pueden borrar juegos pero quedarte con las partidas guardadas? Gracias de antemano.

@ Toni Yáñez

Sí, en PS4 también es posible borrar juegos sin tocar las partidas guardadas, aunque la opción no está tan a la vista como en PS3. Métete en "Gestión de almacenamiento del sistema" y allí verás tres apartados. El primero es "Aplicaciones" y el tercero es "Datos guardados de la aplicación". Si borras los datos de "Aplicaciones", eliminarás la instalación de los juegos. Y tus partidas guardadas permanecerán en el tercer apartado. Siempre puedes guardarlas, si quieres, en un dispositivo USB.

El online de Battlefront

Hola. Soy incapaz de jugar online a *Star Wars Battlefront*. Me dice que me haga cuenta en EA. Ya lo he hecho, pero al entrar en el juego no la puedo poner en ningún sitio. He borrado el juego y lo he vuelto a instalar y nada... ¿Qué puedo hacer?

@ Alejandro Morato

Hay una cosa que no has probado y que suele funcionar. Entra en Ajustes, selecciona Inicialización y luego Restaurar ajustes predeterminados. Sigue las instrucciones. Es como si formatearas la consola, pero sólo en lo referente a los ajustes. Es decir, no perderás nada del disco duro, ni juegos ni partidas, pero tendrás que volver a poner su datos, configurar idioma, cuenta PSN.... Arranca el juego y prueba. Funciona.

Nos gusta lo RETRO

¡Viejuno!

Nº 14 ya a la venta

¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

retro GAMER

AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | MSX | ATARI | SEGA | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS

SABOTEUR: SIGILO EN 8 BITS

ENTREVISTAMOS A CLIVE TOWNSEND, EL PADRE DE LA JOYA DE DURELL

EN EL INTERIOR

ARKANOID | BRUCE LEE | TOMB RAIDER
KARNOV | BROKEN SWORD | MK II
METAL GEAR SOLID | GUNSTAR HEROES

STAR WARS

SIENTE TODA LA FUERZA DEL INOLVIDABLE SHOOT'EM-UP DE ATARI

10 CLASICOS STAR WARS

PORQUE ENTRE TANTA MORRALLA TAMBIÉN HUBO OBRAS MAESTRAS

EL CEREBRO DE LA BESTIA

RENDIMOS TRIBUTO A LA MÍTICA SUPER NINTENDO EN SU 25 ANIVERSARIO

NEO GEO: LA MÁS DESEADA

SNK HIZO REALIDAD SU PROMESA: TENER UNA RECREATIVA EN CASA

SUPER MARIO CUMPLE 30 AÑOS

LO CELEBRAMOS RECOPILANDO SUS MOMENTOS MÁS INOLVIDABLES

TOP 25 PC ENGINE

LOS JUEGOS ESENCIALES DE LA PEQUEÑA MARAVILLA DE NEC

Nº 14 PRECIO 6,95 €



Si te has quedado sin los anteriores, consíguelos en nuestro Store.: store.axelspringer.es/retrogamer



Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

Manda tus e-mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE ENERO. DATOS CEDIDOS GAME



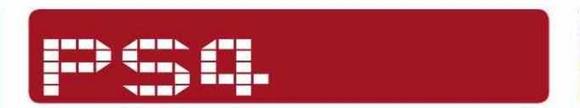


Black Ops III repite en el 1.

1. Call of Duty: Black Ops III (=)
2. Grand Theft Auto V (↑)
3. FIFA 16 (↓)
4. Star Wars: Battlefront (=)
5. Fallout 4 (=)
6. Batman Arkham Knight (↑)
7. NBA 2K16 (↑)
8. Rainbow Six Siege (↓)
9. Assassin's Creed Unity (↑)
10. Assassin's Creed Syndicate (↓)



Batman Arkham Knight vuelve las listas.



ACCIÓN



DEVIL MAY CRY 4 SPECIAL EDITION
» CAPCOM » 24,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una buena remasterización y con interesantes novedades, aunque se le notan (y mucho) los años. NOTA **80**

DIABLO III REAPER OF SOULS ULTIMATE EVIL ED. — DISCO
» ACTIVISION » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Blizzard vuelve a acertar con la edición más completa de uno de los mejores hack and slash que hay en consola. NOTA **91**

DISNEY INFINITY 3.0 — DISCO
» DISNEY » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura que mezcla multitud de géneros y que supone un paso de gigante para esta franquicia. NOTA **88**

DmC DEFINITIVE EDITION — DISCO
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir. NOTA **89**

DRAGON QUEST HEROES — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un divertidísimo juego de acción con toques roleros que explota con maestría la magia de la saga *Dragon Quest*. NOTA **89**

EVOLVE — DISCO
» 2K GAMES » 29,95 € » 5 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Muchísimas opciones jugables y espectacular juego asimétrico 4 vs 1, pero le falta variedad y profundidad. NOTA **88**

HOTLINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA **86**

J-STARS VICTORY VS+ — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de lucha corrientillo y algo caótico, pero que encantará a los fans del manga: reúne a sus grandes mitos. NOTA **75**

KNACK — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una interesante mezcla de acción con toques de plataformas y con un original personaje, pero es sencillote. NOTA **78**

LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS
» SQUARE-ENIX » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una aventura entretenida, en vista isométrica, y con algunos puzzles geniales que es mejor jugar en compañía. NOTA **78**



NOT A HERO — ¡Nuevo!
» DEVOLVER DIGITAL » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una oda a la violencia pixelizada, con personalidad y más "chicha" de la que parece, aunque es algo corto. NOTA **78**

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3
» NAMCO BANDAI » 69,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Extenso y muy completo, tanto en número de personajes como en su argumento. Es uno de los mejores *One Piece*. NOTA **86**

RESOGUN — DISCO
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un matamarcianos como los de antes, pero con opciones y gráficos de ahora. Directo y divertido, de lo mejor. NOTA **87**

SKYLANDERS SUPERCHARGERS — DISCO
» ACTIVISION » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Los Skylanders regresan con su aventura más completa gracias a los vehículos y a su divertido modo de carreras. NOTA **87**

SNIPER ELITE III — DISCO
» 505 GAMES » 39,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter bélico con un ritmo más pausado, ya que nos pone en la piel de un francotirador. Divertido y duradero. NOTA **81**

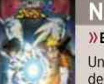
TOUKIDEN KIWAMI — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA **85**

TRANSFORMERS: DEVASTATION — DISCO
» CASTELLANO » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un juego que encantará a fans de Transformers y la acción por igual. Y esconde más de lo que parece. NOTA **80**

WORLD OF TANKS — ¡Nuevo!
» WARGAMING » GRATIS » 1-30 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia. Pagues a posteriori o no, debes probarlo. NOTA **85**

LUCHA



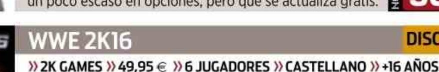


NARUTO SHIPPUDEN UNS4 — DISCO ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 64,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un nuevo reto para fans de Naruto y una fiel adaptación del final de la serie, aderezada con combates épicos. NOTA **88**

MORTAL KOMBAT X — DISCO
» WARNER » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico y un potente online. Meses de diversión. NOTA **91**

SAINT SEIYA: SOLDIERS' SOUL — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Como juego de lucha no es nada del otro mundo, pero a los fans de los Caballeros del Zodíaco les va a encantar. NOTA **74**



STREET FIGHTER V — DISCO ¡Nuevo!

» CAPCOM » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un espectacular y brillante juego de lucha que ahora es un poco escaso en opciones, pero que se actualiza gratis. NOTA **90**



WWE 2K16 — DISCO
» 2K GAMES » 49,95 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un auténtico festival para los seguidores de la WWE, aunque esperamos novedades de peso para el próximo. NOTA **85**



3 razones para tener...

Street Fighter V







1. PARA TODOS LOS PÚBLICOS. Podrás lucirte con los combos, pero *SFV* también está diseñado para que cualquiera aprenda poco a poco y vaya dominando las técnicas.

2. CRECERÁ CON EL TIEMPO. Sus desarrolladores quieren añadir más y más contenido a lo largo de los años. Luchadores, modos... ¡Y siempre se podrán obtener gratis!

3. ESPECTÁCULO EN ESTADO PURO. Tendrá una jugabilidad 2D, pero los giros de cámara, modelos y efectos especiales están a la altura de los mejores juegos de PS4.

AVENTURAS

ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 29,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original. NOTA **88**



ASSASSIN'S CREED SYNDICATE — DISCO
» UBISOFT » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

La saga nos lleva a la Revolución francesa con nuevas mecánicas, más protagonismo para la historia y dos héroes. NOTA **87**



BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo... NOTA **95**

BEYOND: DOS ALMAS — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

La emocionante y dramática aventura de Jodie Holmes que vimos en PS3 llega a PS4 sin demasiadas novedades. NOTA **85**

DOGCHILD
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura fresca, entretenida y 100% española con una ejecución más que correcta. Te va a sorprender. NOTA **75**

DYING LIGHT — DISCO
» WARNER » 49,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de zombis, en mundo abierto y en primera persona, que engancha sobre todo en cooperativo... NOTA **88**

GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online. NOTA **94**

GOD OF WAR III REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Igual que en PS3, más detallado y fluido. Una pena que no incluya *GoW 1* y *2*. Si no lo jugaste en PS3, ve a por él. NOTA **85**

INFAMOUS SECOND SON
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación. NOTA **87**

JOURNEY
» THATGAME » 14,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura única, diferente y original que ya sorprendió en PS3 y que se remasteriza en PS4. Y es cross-buy NOTA **89**

JUST CAUSE 3 — DISCO
» SQUARE ENIX » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una divertida y explosiva aventura de acción que sería aún mejor si se solucionaran ciertos problemas técnicos. NOTA **84**

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR — DISCO
» WARNER » 49,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una gran aventura en mundo abierto que, con originales ideas, trae nuevas sensaciones a este subgénero. NOTA **92**



LEGO MARVEL VENGADORES — DISCO — ¡Nuevo!
» WARNER BROS » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

La aventura más ambiciosa de LEGO, con varios mundos y 150 personajes controlables, aunque se repite un poco. NOTA **82**

MAD MAX — DISCO
» WARNER » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas. NOTA **90**

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN — DISCO
» KONAMI » 69,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia. NOTA **97**

MINECRAFT — DISCO
» MOJANG » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un sandbox auténtico en el que podemos crear un mundo a nuestra medida, en el que perdernos meses... NOTA **86**

RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION — DISCO — ¡Nuevo!
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Se agradece tener dos juegos atemporales en un disco, y más cuando no salieron en PS2 allá por 2002 y 2003. NOTA **88**

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2 — DISCO
» CAPCOM » 49,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un ameno *Resident* que, aún sin puzzles y con bastante acción, se gana al jugador con su historia. Es rejugable. NOTA **85**

SAINTS ROW IV: RE-ELECTED — DISCO
» DEEP SILVER » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Tan divertido como en PS3 y con todos los DLC y expansiones, que no son pocos. Técnicamente flojea. NOTA **88**



THE EVIL WITHIN — DISCO
» BETHESDA » 34,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

No reinventa los Survival Horror ni supera a mitos como *RE4*, pero si te gusta el género, puede conquistarte. NOTA **85**

THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3... NOTA **95**

TOMB RAIDER (DEFINITIVE EDITION) — DISCO
» SQUARE ENIX » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura tan soberbia y divertida como la de PS3, con un importante lavado de cara gráfico y técnico. NOTA **88**



UNCHARTED THE NATHAN DRAKE COLLECTION — DISCO
» SONY » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Tres aventuras legendarias de PS3 remasterizadas con mejoras y añadidos. Eso sí, han perdido el multijugador. NOTA **90**



UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli. NOTA **87**



WATCH DOGS — DISCO
» UBISOFT » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sandbox largo y bien ambientado, pero con un apartado técnico que no termina de brillar y misiones repetitivas. NOTA **85**

PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4 Ed. Darth Vader
SONY | 69,95 €



Si vuestra carencia de mandos os resulta molesta, ojo a este DualShock 4 Ed. Darth Vader.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €

Gracias a esta pequeña y discreta cámara podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola.

3 Headset Star Wars Sandtrooper
TURTLE BEACH | 99,99 €



Turtle Beach lanza este modelo inspirado en esta unidad de stormtroopers para deleite de los fanáticos de Star Wars más exigentes.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (Wi-Fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, oír música...



5 Creative Sound Blaster X H5
CREATIVE | 99,95 €



Auriculares estéreo de gran calidad, reforzados con acero y aluminio y diseñados especialmente para jugar. Control remoto para volumen.



6 Ear Force PX4
TURTLE BEACH | 149,95 €



Auriculares inalámbricos con Dolby Surround, con efectos personalizables y gran calidad de sonido. Su batería ofrece 15 horas de uso y Permite que tengamos conectado el teléfono mientras jugamos.

7 T150 Force Feedback
THRUSTMASTER | 199,99 €



Otro gran volante de Thrustmaster, tremendamente versátil y con opciones como ángulo de giro ajustable, un diseño elegante y una calidad en los acabados sensacional. Y, cómo no, es compatible con PS4 y PS3, para que puedas sacarle el máximo rendimiento.

Los 4 mejores juegos...





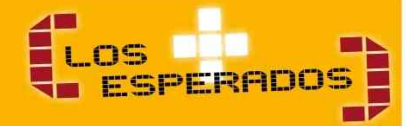
1 World of Tanks

Este MMO ofrece intensas batallas entre tanques de 5 clases distintas (ligeros, medios, pesados, antitanques y artillería). Y como es "free to play" no te costará nada sumergirte en sus escaramuzas. *World of Tanks* llega precedido por un éxito arrollador en otras plataformas que se mantendrá en PS4.

2 War Thunder

Otro "free to play" bélico muy a tener en cuenta que nos espera en el Store de PS4. Y lo bueno es que, además de tanques, *War Thunder* permite pilotar también aviones de combate (cerca de 600 modelos en total, una cifra mareante). Ofrece batallas para hasta 32 jugadores.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



Los + esperados

1 Far Cry Primal

» PS4 » UBISOFT » ACCIÓN » 23 DE FEBRERO

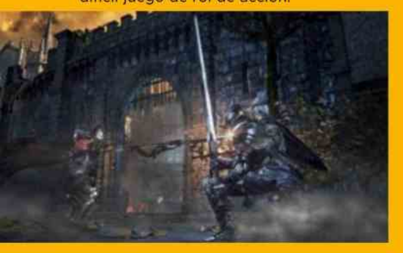
Junto a *The Division* (un shooter con ínfulas de MMO que también tiene muy buena pinta) es la gran apuesta de Ubisoft para la primera mitad del año.



2 Dark Souls III

» PS4 » BANDAI NAMCO » ROL DE ACCIÓN » 12 DE ABRIL

Ya falta menos para sumergirnos en la última fantasía oscura de Hidetaka Miyazaki en otro absorbente a la par que difícil juego de rol de acción.



3 Uncharted 4

» PS4 » SONY » AVENTURA DE ACCIÓN » 27 DE ABRIL

Uncharted 4 es una de las grandes apuestas de Sony de cara a este 2016. Dentro de muy poco os contaremos nuevos detalles sobre este bombazo.



AV. GRÁFICAS



AGATHA CHRISTIE THE ABC MURDERS — DISCO ¡Nuevo!
» MERIEDIEM » 40,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego entretenido que gustará a los aficionados a las aventuras detectivescas, pero que tiene fallos técnicos. NOTA **75**



BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
» REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor. NOTA **78**



GAME OF THRONES SEASON 1 — DISCO
» TELLTALE » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura digna de la serie, con una profunda narrativa, decisiones difíciles de digerir y momentos de acción. NOTA **78**



LIFE IS STRANGE — DISCO ¡Nuevo!
» SQUARE-ENIX » 34,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará. NOTA **87**



THE WALKING DEAD SEASON 2 — DISCO
» BADLAND » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store. NOTA **88**

DEPORTIVOS



FIFA 16 — DISCO
» EA SPORTS » 69,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Aunque peca de continuista, *FIFA 16* es un gran juego de fútbol tanto estéticamente como a la hora de jugar. NOTA **89**



HANDBALL 16 — DISCO
» BIG BEN » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los fans del balonmano agradecerán que salgan clubes españoles, pero técnicamente parece de otra época. NOTA **60**



NBA 2K16 — DISCO
» 2K SPORTS » 49,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Visual Concepts vuelven a superarse con un simulador de basket absolutamente magistral a todos los niveles. NOTA **93**



PRO EVOLUTION SOCCER 2016 — DISCO
» KONAMI » 49,99 € » 22 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

El PES Team lo ha conseguido y ha firmado la mejor entrega de la saga desde los tiempos de PlayStation 2. NOTA **88**



ROCKET LEAGUE
» PSYONIX » 19,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sencilla mezcla de fútbol y coches que resulta tremendamente divertido jugando en compañía. NOTA **83**



TONY HAWK´S PRO SKATER 5 — DISCO
» ACTIVISION » 39,95 € » 1-20 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Tony Hawk's Pro Skater 5 se estrella con una entrega que no innova en lo jugable ni tampoco en la parcela técnica. NOTA **60**

ROL

BLOODBORNE GOTY — DISCO
» FROM SOFTWARE » 59,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible. NOTA **94**

DARK SOULS II SCHOLAR OF THE FIRST SIN — DISCO
» BANDAI NAMCO » 49,99 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un grandísimo juego en una edición repleta de contenido pero con mejoras justitas. Si ya lo jugaste en PS3... NOTA **88**



DIVINITY: ORIGINAL SIN ENHANCED EDITION — DISCO
» FOCUS » 49,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de ROL así, con mayúsculas, que sabe mezclar lo clásico con ideas frescas. Muy recomendable. NOTA **90**



DRAGON AGE: INQUISITION — DISCO
» EA GAMES » 39,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género. NOTA **92**

FALLOUT 4 — DISCO
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece mundo en el que perderse meses. NOTA **95**

FINAL FANTASY X/X-2 — DISCO
» SQUARE ENIX » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos. NOTA **90**



FINAL FANTASY XIV ONLINE: COMPLETE — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,95 € » MASIVO » INGLÉS » +16 AÑOS

Un gran MMORPG con la magia de los *Final Fantasy*. Pero el combate no convence, es repetitivo y exige pagar cuotas. NOTA **86**



SWORD ART ONLINE: LOST SONG — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Basado en el popular manganime, es un J-RPG con buen planteamiento pero algo sencillote y bastante repetitivo. NOTA **64**



TALES OF ZESTIRIA — DISCO
» BANDAI NAMCO » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Basado en el popular manganime, es un J-RPG con buen planteamiento pero algo sencillote y bastante repetitivo. NOTA **88**



THE ELDER SCROLLS ONLINE — DISCO
» BETHESDA » 69,95 € » MASIVO » INGLÉS » +18 AÑOS

Un *TES* con el atractivo añadido de jugarlo con y contra otros jugadores online. Y sin cuotas, pero en inglés... NOTA **86**



THE WITCHER III WILD HUNT — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular. NOTA **95**



WASTELAND 2: DIRECTOR'S CUT — DISCO
» DEEP SILVER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

La franquicia que inspiró *Fallout* vuelve con un exigente y profundo RPG que llega bien adaptado a consola. NOTA **84**



"free to play" para PS4



AirMech Arena

La apuesta más reciente de Ubisoft en el terreno de los "free to play" se llama *AirMech Arena*. Presenta batallas más estratégicas y menos masivas que *World of Tanks* y *War Thunder*. Lo bueno es que sus mechas pueden volar, lo que expande las posibilidades de ataque en estas escaramuzas.



Magic Duels

Esperábamos para hace unos meses en el Store la versión de PS4 de este archifamoso juego de cartas que vuelve reconvertido a "free to play" y que ya está disponible para otras plataformas. Hemos hablado con sus responsables en España y nos han asegurado que pronto sabremos de él.

PLATAFORMAS

FEZ
» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy. NOTA 92

ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertido plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86

SHOVEL KNIGHT — DISCO
» YATCH CLUB GAMES » 24,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un divertido plataformas que homenajea a los clásicos del género de los 8 bits incorporando ideas actuales. NOTA 88

UNRAVEL — ¡Nuevo!
» ELECTRONIC ARTS » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Logra un equilibrio casi perfecto entre estética, mensaje y jugabilidad. Aún con fallos, atrapa hasta el final. NOTA 86

SHOOT'EM UP

BORDERLANDS: UNA COLECCIÓN MUY GUAPA — DISCO
» 2K GAMES » 50,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un pack con los dos últimos *Borderlands* de PS3 y todo su DLC. Imprescindible si no los jugaste, largo y divertido. NOTA 91

CALL OF DUTY: BLACK OPS III — DISCO
» ACTIVISION » 69,99 € » 18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un "shooter" brillante y cargado de contenido, que mejora anteriores entregas, pero peca de conservador. NOTA 91

DESTINY: EL REY DE LOS POSEÍDOS — DISCO
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
La edición más completa de este colosal shooter subjetivo, que un año después de su estreno sigue muy "vivo". NOTA 92

FAR CRY 4 — DISCO
» UBISOFT » 39,99 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Su fórmula se parece mucho a la de *Far Cry 3*, pero está mucho más pulida y tiene un cooperativo de locos. NOTA 92

RAINBOW SIX: SIEGE — DISCO
» UBISOFT » 59,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Convencen su enfoque de la acción táctica y la tensión de los enfrentamientos, pero anda escaso de contenido. NOTA 79

STAR WARS BATTLEFRONT — DISCO
» EA GAMES » 69,95 € » 1-40 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Batallas muy espectaculares y fieles a la trilogía clásica, aunque ofrece poco contenido y no hay modo Campaña. NOTA 88

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER — DISCO
» BETHESDA » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un gran shooter con una buena historia y una genial ambientación y que funciona bien técnicamente. NOTA 90

VELOCIDAD



DRIVECLUB — DISCO
» SONY » 19,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS
Velocidad de estilo arcade, con coches reales y un marcado carácter social que nos invita a competir formando clubes. NOTA 89

F-1 2015 — DISCO
» CODEMASTERS » 49,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
El primer F1 de PS4 sienta una gran base técnica y jugable, pero se ha descuidado un poco la oferta de modos de juego. NOTA 78

MOTOGP 15 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un gran juego de motos, pero Milestone no ha incluido grandes novedades en esta entrega. Si tienes el anterior... NOTA 78

NEED FOR SPEED — DISCO
» EA GAMES » 69,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Espectacular juego de coches que aúna buenas ideas de la saga, aunque ha perdido opciones y la IA rival enerva. NOTA 77

PROJECT CARS — DISCO
» BANDAI NAMCO » 79,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es uno de los juegos de coches más completos de la historia y marca el camino para la velocidad del futuro. NOTA 93

SEBASTIEN LOEB RALLY EVO — DISCO
» MILESTONE » 64,99 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador muy completo y realista que gustará a los aficionados al rally y que perdonen su apartado gráfico. NOTA 80

VARIOS

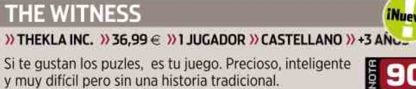
FAT PRINCESS ADVENTURES
» SONY » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura desenfadada y repleta de humor ideal para jugar con amigos y sacar el niño que tenemos dentro. NOTA 76

GRAND AGES: MEDIEVAL — DISCO
» KALYPSO » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un buen juego de estrategia, aunque la parte de "politiqueo" y comercio está mejor desarrollada que las batallas. NOTA 70

GUITAR HERO LIVE — DISCO
» ACTIVISION » 114,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Innova gracias a la nueva guitarra y GH TV, un modo que elimina los DLC... pero pone ese contenido en la nube. NOTA 85

ROCK BAND 4 — DISCO
» HARMONIX » 59,99 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Formar una banda con guitarra, batería, voz y bajo es tan divertido como en PS3, pero muy parecido. NOTA 83





THE WITNESS — ¡Nuevo!
» THEKLA INC. » 36,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Si te gustan los puzles, es tu juego. Precioso, inteligente y muy difícil pero sin una historia tradicional. NOTA 90



JAPÓN

1. **Mobile Suit Gundam: Extreme VS Force** (N) — PS VITA | BANDAI NAMCO | ACCIÓN



Aunque los mechas mandan en la lista japonesa, cada vez es más "occidental": *Fallout 4, SW Battlefront, Rainbow Six...*

2. **Minecraft** (↑) — PS VITA | SONY | SANDBOX
3. **Fallout 4** (N) — PS4 | BETHESDA | ROL
4. **Star Wars Battlefront** (N) — PS4 | EA GAMES | SHOOT 'EM UP
5. **Rainbow Six: Siege** (↓) — PS4 | UBISOFT | SHOOT 'EM UP

EE.UU.

1. **Star Wars Battlefront** (↑) — PS4 | EA GAMES | SHOOT 'EM UP



Star Wars Battlefront y *Black Ops III* se van alternando en lo alto de la lista americana junto a los juegos deportivos.

2. **CoD: Black Ops III** (↓) — PS4 | ACTIVISION | SHOOT 'EM UP
3. **Fallout 4** (↑) — PS4 | BETHESDA | ROL
4. **NBA 2K16** (↑) — PS4 | 2K GAMES | DEPORTIVO
5. **Madden NFL 16** (↓) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO

EUROPA

1. **CoD: Black Ops III** (=) — PS4 | ACTIVISION | SHOOT 'EM UP



Y en Europa también triunfan los shooters, como *Star Wars Battlefront, CoD Black Ops III* o *Rainbow Six: Siege.*

2. **FIFA 16** (↑) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO
3. **Star Wars Battlefront** (↓) — PS4 | EA GAMES | SHOOT 'EM UP
4. **Rainbow Six: Siege** (↑) — PS4 | UBISOFT | SHOOT 'EM UP
5. **Fallout 4** (↓) — PS4 | BETHESDA | ROL DE ACCIÓN

MÁS QUE JUEGOS



Monopoly Street Fighter

www.amazon.com 39,95 €

No sólo a golpes se pelea en *Street Fighter*. Entre combo y combo, los fanáticos de esta inmortal serie de lucha pueden echarse una partidita al no menos inmortal juego de mesa Monopoly, en una edición que hará las delicias de los fetichistas de *Street Fighter*, y que por desgracia ya no es tan fácil de ver por tiendas españolas. Pero siempre nos quedará Amazon, ¿verdad?



Libro Killzone Visual Design

gear.playstation.com 49,49 €

Celebra los 15 años de historia de *Killzone* con este precioso libro de 208 páginas en tapa dura que muestra desde los bocetos del *Killzone* original hasta *Killzone Shadow Fall* de PS4. Y todo con comentarios de los propios diseñadores y directores de arte.

DEL 1 AL 31 DE ENERO. DATOS CEDIDOS POR GAME





Phineas & Ferb sigue bien arriba.

1. NFS: Most Wanted 2012 (=)
2. Phineas & Ferb (↑)
3. Assassin's Creed III: Liberation (↑)
4. Lego Marvel Superheroes (↑)
5. Minecraft (↓)
6. FIFA 15 (=)
7. LEGO Marvel Vengadores (N)
8. One Piece Pirate Warriors 3 (↑)
9. MotoGP 14 (↓)
10. Rayman Legends + Origins (N)



LEGO Vengadores entra con fuerza.

PS VITA

AVENTURA



ASSASSIN'S CREED LIBERATION — DISCO
» UBISOFT » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA 91

BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita. NOTA 86

DANGARONPA: ANOTHER EPISODE — DISCO
» NIS AMERICA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Nuevo y refrescante planteamiento que ofrece una gran aventura que encantará a los fans de *Dangaronpa*. NOTA 82

DECEPTION IV NIGHTMARE PRINCESS — DISCO
» KOEI TECMO » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS

Nuevos contenidos para la edición definitiva de este juego "de poner trampas" que se adapta bien a PS Vita. NOTA 80

GRAVITY RUSH — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA 90

GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89

HATOFUL BOYFRIEND HOLIDAY STAR
» DEVOLVER DIGITAL » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Una Visual Novel que gustará a los que disfrutaron del primero, aunque no es tan profundo y llega en inglés. NOTA 58

LEGO JURASSIC WORLD — DISCO
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Recreación con piezas de LEGO de las cuatro películas de la saga. Aunque con recortes respecto a PS4, funciona. NOTA 78

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA 92

MINECRAFT — DISCO
» MOJANG » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños. NOTA 82

NIHILUMBRA — ¡Nuevo!
» BEATIFUN GAMES » 8,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Bellísima aventura de plataformas y puzzles, con un cuidado apartado artístico y sonoro. Dura sólo dos horas. NOTA 75



RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
» SONY » 29,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un primer *RE* para Vita es entretenido y ameno, pero con muchas pegas técnicas. Si sabes perdonarlo hazte con él. NOTA 77

SOUL SACRIFICE DELTA — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*). NOTA 85

TITAN SOULS
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos. NOTA 82

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA 93

PLATAFORMAS



BABOON!
» RELEVO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una original propuesta que mezcla plataformas y puzzles con un enfoque distinto. Es ideal para partidas cortas. NOTA 81

FEZ
» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita. NOTA 92

JAK & DAXTER TRILOGY — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

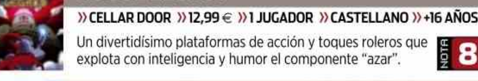
Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita. NOTA 84

LITTLEBIGPLANET — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA 91

RAYMAN LEGENDS — DISCO
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita. NOTA 91



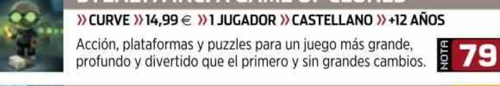
ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86



STEALTH INC: A GAME OF CLONES
» CURVE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción, plataformas y puzzles para un juego más grande, profundo y divertido que el primero y sin grandes cambios. NOTA 79





TEARAWAY — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA 84



Set LEGO Marvel Vengadores

www.toysrus.com 49,95 €

Aprovechando el lanzamiento del más que notable *LEGO Vengadores* en PS4, PS3 y PS Vita (el mes que viene comentaremos la versión portátil), queremos recomendaros uno de los sets de LEGO más molones de los que sacaron acompañando a la peli "Los Vengadores: La Era de Ultrón".

BSO Gravity Rush

www.cdjapan.co.jp 29,95 €

El relanzamiento en HD para PS4 de uno de los mejores juegos exclusivos (hasta ahora) de PS Vita nos ha hecho recuperar la fabulosa BSO de Kohei Tanaka que, aunque salió el 21 de marzo de 2012, aún es posible encontrar su edición física (en doble CD) rebuscando en internet. Eso sí, no os saldrá barato.



ROL



ATELIER ESCHA & LOGY PLUS ¡Nuevo!

» TECMO KOEI » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una versión del RPG de PS3 repleta de extras. La historia tarda en arrancar, pero el desarrollo es atrayente. NOTA 79



CHILD OF LIGHT DISCO

» UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

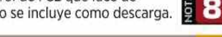
Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil. NOTA 82



FINAL FANTASY X/X-2 HD DISCO

» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA 89



ORESHIKA: TAINTED BLOODLINES DISCO

» ALFA SYSTEM » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS



Un original juego de rol por turnos que te enganchará si logras asimilar su planteamiento y entiendes inglés. NOTA 82

PERSONA 4: GOLDEN DISCO

» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS



Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA 92

SWORD ART ONLINE: LOST SONG DISCO

» BANDAI NAMCO » 39,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Basado en el manganime, un J-RPG con buen planteamiento pero algo sencillote y repetitivo. Mejor en Vita que en PS4. NOTA 64



TALES OF HEARTS R DISCO

» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. Y en castellano! NOTA 86

ACCIÓN

DRAGON'S CROWN DISCO

» BANDAI NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA 93

FREEDOM WARS DISCO

» SONY » 29,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas. NOTA 84

HELLDIVERS

» ARROWHEAD » 20,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS



Un divertido juego de acción en perspectiva cenital, pensado para jugar con cuatro amigos. Es cross-buy. NOTA 80



HOT LINE MIAMI 2

» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86



HYPERDIMENSION NEPTUNIA U: ACTION UNLEASHED DISCO

» SONY » 8,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS



Las "diosas-consola" aparcan el rol para dar paso a la acción en este beat'em up que no defraudará a los fans. NOTA 73

KILLZONE MERCENARY DISCO



» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS



Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA 90

RESISTANCE: BURNING SKIES DISCO

» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS



El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA 82

TOUKIDEN KIWAMI DISCO

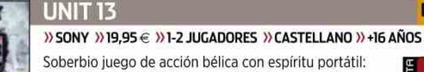
» TECMO KOEI » 39,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS



Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA 85

UNIT 13 DISCO

» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS



Soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas y rejugables, ránkings, cooperativo... NOTA 89

LUCHA

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z DISCO

» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA 75

MORTAL KOMBAT DISCO

» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero. NOTA 90

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3 DISCO

» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha. NOTA 90

VELOCIDAD

MODNATION RACERS: ROAD TRIP DISCO

» SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA 83



MOTOGP 14 DISCO

» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías. NOTA 79

WIPEOUT 2048 DISCO



» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA 89



1 PS Action Mega Pack 8 GB

SONY 39,95 €

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*



2 PS Adventure Mega Pack

SONY 39,95 €

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*



3 Tarjeta de memoria 32 GB

SONY 59,99 €

Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.



4 Headset Oficial Sony Street

ARDISTEL 34,95 €

Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.



5 Funda PlayThru Visor

4GAMERS 12,95 €

Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.



6 Pack de Viaje Big Ben

BIG BEN 14,95 €



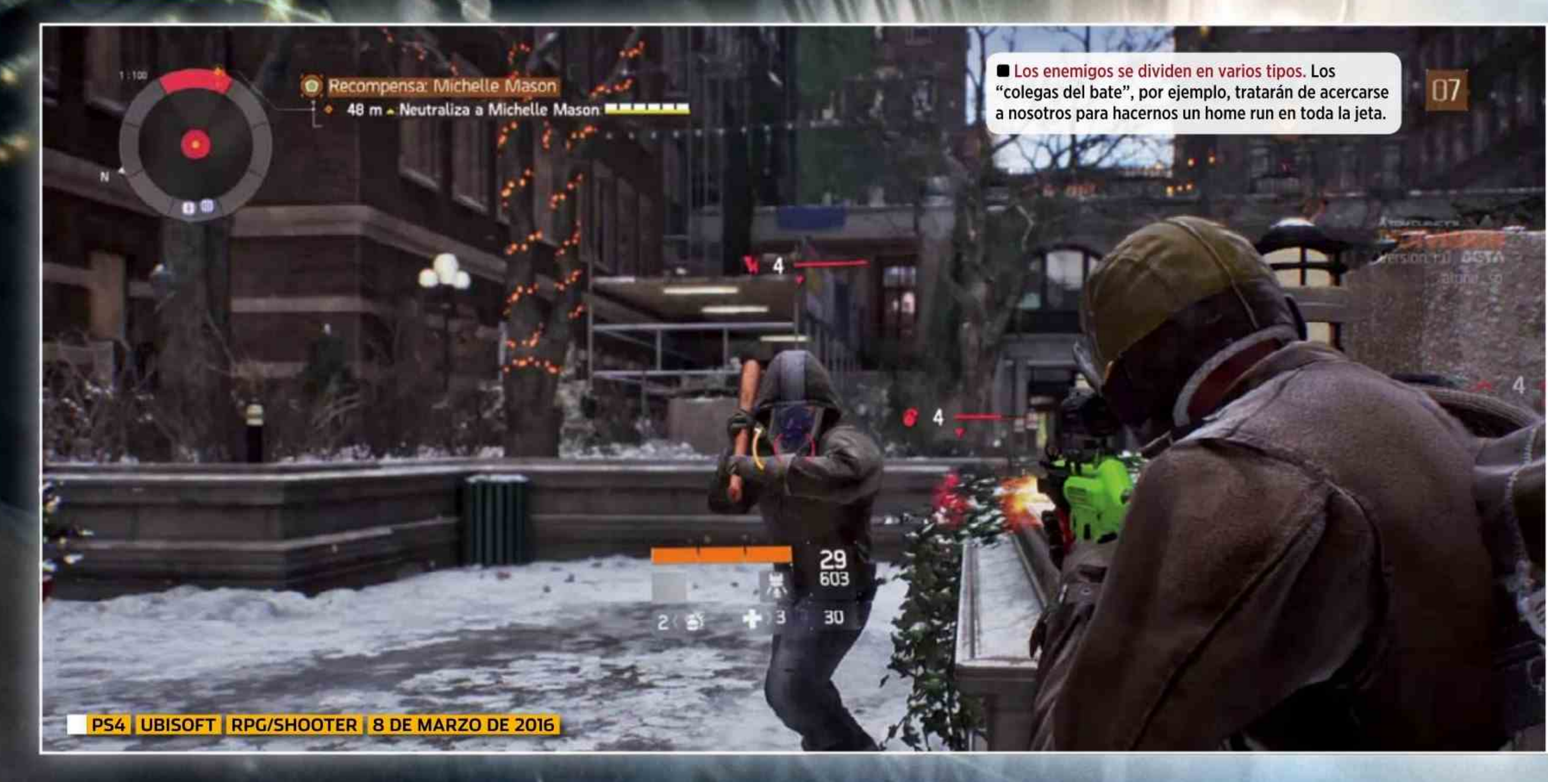
Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Indeca PS Vita Star Wars R2D2

INDECA 14,95 €



Estuche de transporte para PS Vita, con un separador interno para proteger la pantalla y guardar juegos. Y con un diseño de la franquicia de moda: Star Wars.



■ Los enemigos se dividen en varios tipos. Los "colegas del bate", por ejemplo, tratarán de acercarse a nosotros para hacernos un home run en toda la jeta.

PS4 | UBISOFT | RPG/SHOOTER | 8 DE MARZO DE 2016

Tom Clancy's The Division

NUEVA YORK, **CIUDAD DE INFECCIONES**, ¿DÍGAME?

Mucho ha llovido desde que en 2013 *Tom Clancy's The Division* se dejó caer por el E3 para dejarnos con la boca abierta. Y ahora, a poco más de un mes de su lanzamiento, hemos podido hincarle el diente a la Gran Manzana creada por Ubisoft Massive. Se trata de un híbrido que mezcla disparos y elementos RPG con las funciones online de un MMO, todo encajado dentro de un enorme mundo abierto. Si habéis jugado a *Destiny* os podéis hacer una idea, con la diferencia de que en *The Division* la acción se desarrolla en tercera persona, y en los tiroteos el sistema de coberturas (muy similar al de *Watch Dogs*) juega un papel primordial. Ubisoft ha tomado nota de los aspectos en los que el título de Bungie flaqueaba y los ha convertido en las mayores fortalezas de *The Division*: por un lado, tenemos un modo campaña a la altura, con una historia cargada de intriga, personajes interesantes y misiones con gran carga argumental. Y por el otro, tenemos un escenario bien aprovechado: Nueva York esconde miles de secretos, y nos lo hemos pasado pipa explorando cada rincón, especialmente los interiores. La ambientación post-apocalíptica está realmente conseguida y el juego luce a un nivel gráfico impresionante gracias a la enorme cantidad de elementos que aparecen en pantalla. Cierto es que ha pegado un bajón respecto a lo que se vio en aquel E3 pero, insistimos, está a un gran nivel. Lo que sí hemos echado en falta es mayor reacción por parte de los enemigos al herirlos; queremos sentir que hacemos daño, no que parezca que disparamos a muñecos de paja.

The Division también posee un modo multijugador competitivo único: La Zona Oscura. Se trata de una parte del mapa donde se esconden los mejores objetos del juego, y donde cualquier jugador puede ser amigo o enemigo. Vamos, que hay tensión asegurada.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Con una ambientación magnífica y un sistema que nos invita a jugar sin parar, *The Division* apunta maneras para convertirse en uno de los imprescindibles de 2016. Sólo queda ver qué tal resulta la versión final.





■ De vez en cuando nos encontraremos con civiles en apuros y, si los ayudamos, nos recompensan con nuevos objetos.



■ La infección vírica que se ha desatado en Nueva York nos deja ver también la cara más dura del bioterrorismo.

En *The Division* no existen las clases de personaje: todos los jugadores tenemos acceso a las mismas habilidades, entre las que podemos cambiar en cualquier momento... Si las hemos conseguido previamente, claro.

■ Los interiores están recreados al más mínimo detalle. Además, en su interior siempre hay algún objeto esperando...

» SE PARECE A...

RPG, online y mundo abierto. No es habitual encontrar estos tres conceptos de la mano, pero tampoco es la primera vez. El ejemplo más claro (y más reciente) es *Destiny*, el proyecto de Bungie y Activision. ¿Conseguirán los agentes de *The Division* repetir el éxito de los Guardianes de la galaxia? Sólo el tiempo lo dirá...

DESTINY

¡Hasta el esquema de control es muy parecido! Eso sí, la ambientación, el tono de la historia y el PVP son totalmente distintos en ambos títulos.

BORDERLANDS

Aunque no da tanta importancia a las funciones online, *Borderlands* hace gala de un sistema de juego muy similar. Conseguir nuevos objetos es un vicio...

» NO TODO SON TIROS EN LA **GRAN MANZANA**

La base es nuestro hogar, y el lugar al que debemos acudir para reabastecernos y realizar compras. Además, las instalaciones cambiarán (a mejor) a media que progresamos en la historia.

BASE DE OPERACIONES

Por si no tuviéramos ya bastantes horas de juego por delante, Nueva York está abarrotada de coleccionables de todo tipo que enriquecen el trasfondo y nos dan unos puntillos extra de experiencia.

COLECCIONABLES POR UN TUBO

El Mesolítico estará bien recreado. Combatiremos con lanzas, mazas y arcos de madera piedra y hueso y smilodons, mamuts y lobos poblarán el valle de Oros.

PS4 | UBISOFT | AVENTURA | 23 DE FEBRERO

Far Cry Primal

NADIE PODRÁ CON EL **SEÑOR DE LAS BESTIAS**

La que posiblemente sea la saga de acción más famosa de los últimos años de Ubisoft está a punto de sufrir el mayor cambio de su historia. *Far Cry Primal* llegará el 23 de febrero para llevarnos hasta el Mesolítico y ponernos en la piel de Takkar, un joven cazador de la tribu Wenja. Todo comenzará cuando Takkar y los demás cazadores de su clan sufran un ataque de un tigre dientes de sable durante una cacería de mamuts, siendo nuestro héroe el único cazador restante con vida. Empezará así una aventura de supervivencia en la que tendremos que reconstruir nuestro pueblo y buscar por todo el valle de Oros a más wenjas perdidos. Esta tarea no será nada fácil, ya que en Oros nos toparemos con otras dos tribus dispuestas a acabar con nuestra pequeña familia. Por un lado estarán los caníbales Udam, liderados por el sádico Ull. Por otro, los Izila, una tribu obsesionada con el fuego liderada por la carismática y alocada sacerdotisa Batari. Por suerte, tendremos un montón de recursos para hacer frente a nuestros enemigos y procurar que nuestra tribu crezca. A medida que traigamos nuevos wenja a nuestra pequeña aldea (realizando todo tipo de misiones secundarias), irá creciendo y nosotros podremos ganar nuevas habilidades, como construir nuevas armas, domesticar bestias salvajes para que nos acompañen y ayuden en combate (algunas incluso se dejarán montar)...

Técnicamente este *Primal* da la sensación de haber mejora respecto a *Far Cry*. Los animales parecen reaccionar mejor a la acción (no podemos decir lo mismo de los humanos, al menos en la beta que hemos probado), los paisajes tendrán muchos detalles, los efectos de luz prometen dejarnos con la boca abierta (especialmente los del fuego y las sombras en el ciclo día-noche). Por otro lado, el apartado sonoro tiene pinta de estar aún mejor. Los personajes hablarán el protoindoeuropeo, una lengua muerta hace más de 12.000 años (nos tocará leer subtítulos durante toda la aventura) y la música tribal ayudará a sumergirse en Oros.

Far Cry sufrirá un gran cambio con esta aventura que nos llevará hasta el Mesolítico para sobrevivir a los peligros de la época.



» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

El cambio de aires promete sentarle de maravilla a la saga. Si finalmente la historia está tan bien como parece y las misiones secundarias aportan variedad, _Far Cry Primal_ puede convertirse un juegazo.

■ Los Udam y su líder Ull, estarán obsesionados con acabar con todos los Wenja.

■ La sacerdotisa Batari será la líder de los Izila y prenderá fuego a todo si es necesario.

» SE PARECE A...

FAR CRY 4

Se ambientará en otra época y no habrá armas de fuego, pero la esencia principal de la saga promete seguir intacta.

DISHONORED DEFINITIVE ED.

El sigilo ganará protagonismo en esta entrega y en algunas ocasiones tendremos que matar enemigos sin que nos detecten.

PS4 | ELECTRONIC ARTS | LUCHA | 15 DE MARZO

EA Sports UFC 2

EL **DOLOR** SE INTENSIFICA AÚN MÁS

Las artes marciales mixtas de EA Sports volverán a saltar al octógono el 15 de marzo, con una entrega que incluirá mejoras en todos los frentes. En lo que respecta a la jugabilidad, habrá un nuevo sistema de físicas para que las reacciones a los golpes y los noqueos se sientan más auténticas. Por su parte, los agarres serán más dinámicos y habrá una mayor variedad de sumisiones. La defensa también estará pulida, gracias a la posibilidad de ladear la cabeza para evitar los golpes, así como a los bloqueos. Visualmente, se notará una mejoría de las animaciones, los modelos faciales, el movimiento del pelo o las deformaciones corporales. En relación con eso, podremos crear un personaje propio y añadirle nuestra cara mediante la tecnología GameFace que usa EA Sports. En cuanto a los modos, Carrera contará con un nuevo proceso de entrenamiento, que jugará con el equilibrio entre mejoría y riesgo de lesión. En el modo KO, estarán prohibidos los agarres, así que todo se dirimirá con patadas, puñetazos y codazos. Habrá doce minijuegos y Ultimate Team, con sus sobres de cromos.

» SE PARECE A... FIGHT NIGHT CHAMPION
» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA



■ El modelado anatómico, que ya era muy bueno en la anterior entrega, se ha mejorado para que los luchadores sean clavados a sus homónimos reales.



■ La curva de aprendizaje será pronunciada, pero habrá ciertas guías visuales para que los más inexpertos no se sientan demasiado perdidos.

■ Como en el primer *Garden Warfare*, nos esperan divertidos y surrealistas combates entre un equipo de plantas y otro de zombis.



PS4 | POPCAP GAMES | ACCIÓN | 25 DE FEBRERO



■ Desde nuestra base, gestionaremos las misiones y personalizaremos personajes.

Plants vs Zombies Garden Warfare 2

A TIROS ENTRE **JARDINES Y CEMENTERIOS**... OTRA VEZ

Ya queda menos para volver a enfrentar a vegetales y no muertos en la batalla épica por el control de Suburbia. La secuela del divertido shooter en tercera persona de EA, volverá a la carga a finales de febrero con novedades que prometen horas de diversión. Para empezar, contaremos con seis nuevos personajes, cada cual con sus peculiares y desternillantes habilidades: Pomelo, Rosa y Mazorca, por el equipo de las plantas, y Capitán Mortacho, Supercerebroz y Zombidito por el de los zombis. Y, al igual que en la anterior entrega, podremos personalizarlos o elegir alguna variedad específica. En la beta que hemos podido jugar, hemos apreciado algunas divertidas variantes en los modos de juego, como Asalto Herbal, que es lo inverso a Jardines y Cementerios, es decir con las plantas atacando y los zombis defendiendo. Además, algunos mapas, como Semillas del Tiempo o Fábrica Z-Tech, prometen lucir unos escenarios llenos de detalles con los que interactuar. Por otra parte, *PvsZ GW2* ofrecerá un modo tipo Rey de la Colina, en el que podremos enfrentarnos, en solitario o en compañía, a numerosas hordas de enemigos por la supremacía del patio trasero (un punto medio entre las bases de plantas y zombis). Más aún, contaremos con nuevas operaciones de jardín, tareas, desafíos online y el famoso juego a pantalla dividida, que podremos disfrutar en compañía de un amigo en todos los modos de juego, usando cada jugador su propia cuenta para subir de nivel a sus propios personajes.

Como es habitual en una beta, pudimos apreciar algunos fallos, como el sobrepotenciado de algunos personajes (zombidito), el apuntado un poco vago e impreciso o la aparición de “popping” en algunos escenarios cargados de detalle. Aun así, *PvsZ GW2* promete muchas horas de juego, tanto para los amantes de la acción como para los que busquen un multijugador divertido con el que echar unas risas.

» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**

Los nuevos personajes y sus variantes pueden dar muchas horas de juego, así como las posibilidades de algunos modos offline. La estética parece seguir los pasos de la primera entrega.



■ Para disfrutar de este frenético shooter, ya no tendremos que jugar siempre conectados. Oculta tareas y desafíos offline y online.

■ Los nuevos mapas, como Semillas del tiempo, parecen ser más interactivos y detallados.

Contaremos con seis nuevos personajes que podremos personalizar de cien maneras diferentes, nuevos escenarios y modos de juego, tanto online como offline.

» SE PARECE A...

PVSZ GARDEN WARFARE

Se parece en todo, sólo que ahora habrá más personajes, nuevos modos de juego y no tendremos que jugar siempre conectados.

STAR WARS BATTLEFRONT

Otro gran shooter de EA, cuyo sistema de cartas se parece bastante a las habilidades especiales de los personajes en *PvsZ GW2*.

PS4 / PS3 / PS VITA | KOEI TECMO | ACCIÓN | 11 DE MARZO

Samurai Warriors 4: Empires

CONQUISTAS CON MUCHA ESTRATEGIA

Koei Tecmo y su estudio más prolífico, Omega Force, vuelven a la carga, por enésima vez, con *Samurai Warriors 4: Empires*, una entrega que verá la luz en formato físico para PS4 y sólo en digital para PS3 y PS Vita. Nuestro objetivo será levantar un ejército para poder forjar un imperio. Como en todos los títulos del estudio, las batallas serán las propias de un "musou", con riñas tumultuarias en las que habrá que tumbar a decenas y decenas de enemigos. Sin embargo, el enfoque será mucho más estratégico, ya que, antes de saltar al campo de batalla, tendremos que organizar diversos aspectos del futuro imperio. Con un castillo que se irá ampliando como base, deberemos nombrar a los oficiales que estarán a nuestro cargo y elegir entre diversas políticas. Por ejemplo, algunos nos sugerirán forjar alianzas con un determinado clan, mientras que otros nos instarán a hacer justo lo contrario. Habrá infinidad de condicionantes, como la cantidad de oro que tengamos, los suministros, la fuerza del ejército, la lealtad, las tácticas... Cuanto mejor nos preparemos en el castillo, más oportunidades de triunfar tendremos. Como curiosidad, podremos crear a nuestros propios personajes y hacer que reemplacen a los "reales".

» SE PARECE A... DYNASTY WARRIORS 8: EMP
» PRIMERA IMPRESIÓN: BUENA



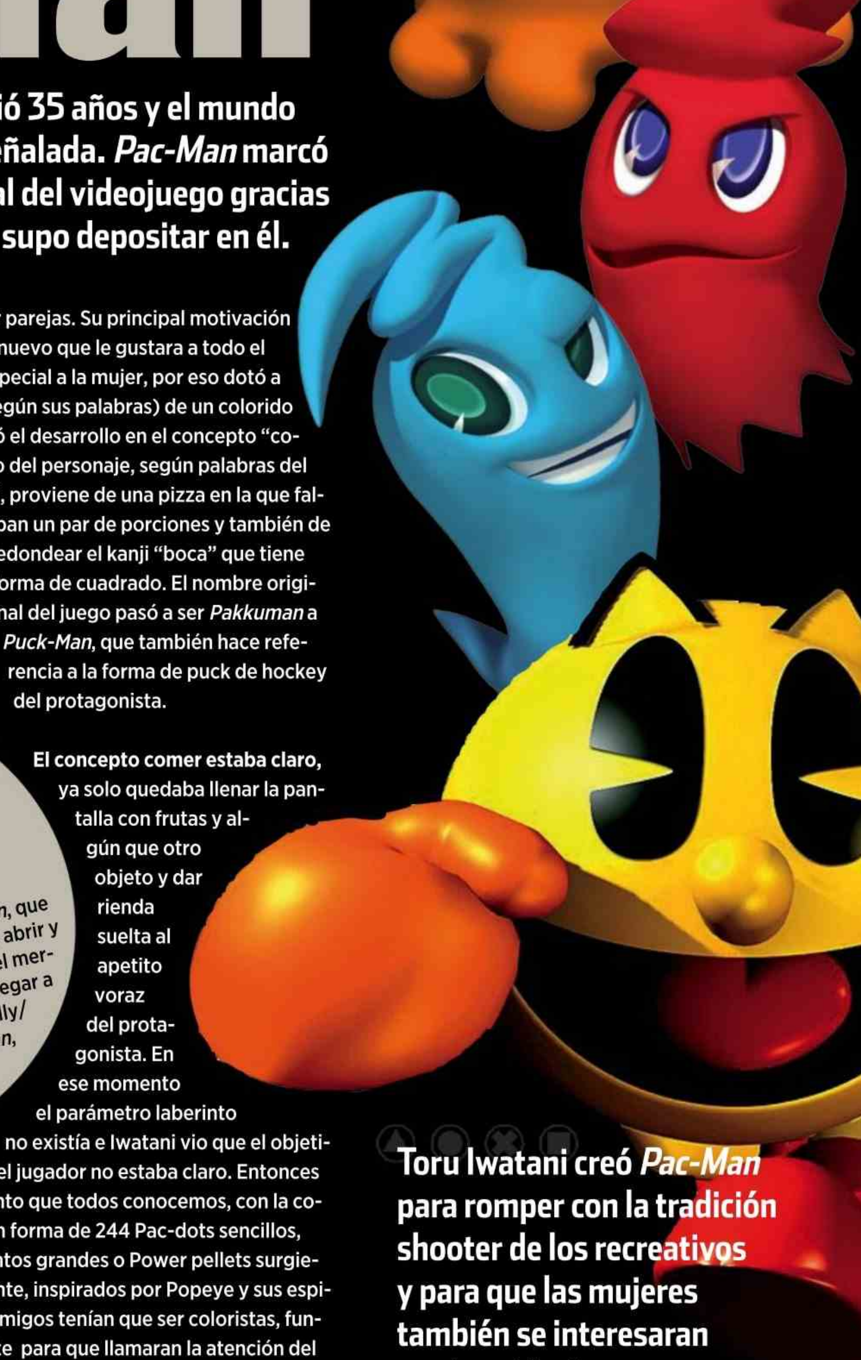
■ El estilo de combate será el típico de los "musou": cientos de soldados nos saldrán al paso para comprobar cómo de afilada está nuestra arma.



■ La distribución de los oficiales se hará por parejas, de modo que habrá que tener en cuenta la afinidad entre ellos o su campo de especialización.

La historia de Pac-Man

En mayo de 2015 el icono de Namco cumplió 35 años y el mundo entero se volcó para celebrar una fecha tan señalada. *Pac-Man* marcó una época y es el auténtico referente universal del videojuego gracias a los valores que Toru Iwatani, su creador, supo depositar en él.



El mundo del videojuego no sería lo mismo sin *Pac-Man*. La singular obra de Iwatani trajo consigo una serie de cambios que hicieron tambalearse a todo lo conocido hasta el momento. *Pac-Man*, que ha protagonizado más de 40 títulos durante casi cuatro décadas, se convirtió en la primera mascota o personaje reconocible de un videojuego, catapultó el género de los laberintos, amplió la audiencia con jugadoras y jugadores de todas las edades y fue la primera licencia de éxito. Por eso y por muchas cosas más está considerado como el videojuego más influyente jamás creado.

Retrocedamos en el tiempo, hasta 1977, justo en el instante en que un joven autodidacta de 22 años llamado Toru Iwatani ingresa en Namco (Nakamura Manufacturing Company) y se convierte en diseñador de juegos. Comenzó a desarrollar *Pac-Man* a principios de 1979 junto a Shigeo Funaki (programador), Toshio Kai (música y sonido), un ingeniero de hardware y un diseñador gráfico. En las salas recreativas de finales de los ochenta, las máquinas más populares eran *Space Invaders, Asteroids* y otros matamarcianos. Iwatani quería hacer algo diferente, menos violento, y convertir los oscuros y sucios salones recreativos en lugares más agradables y luminosos frecuentados por chicas, por parejas. Su principal motivación era crear algo nuevo que le gustara a todo el mundo y en especial a la mujer, por eso dotó a su creación (según sus palabras) de un colorido especial y basó el desarrollo en el concepto "comer". El diseño del personaje, según palabras del propio Iwatani, proviene de una pizza en la que faltaban un par de porciones y también de redondear el kanji "boca" que tiene forma de cuadrado. El nombre original del juego pasó a ser *Pakkuman* a *Puck-Man*, que también hace referencia a la forma de puck de hockey del protagonista.

El concepto comer estaba claro, ya solo quedaba llenar la pantalla con frutas y algún que otro objeto y dar rienda suelta al apetito voraz del protagonista. En ese momento el parámetro laberinto no existía e Iwatani vio que el objetivo del jugador no estaba claro. Entonces nació el laberinto que todos conocemos, con la comida dentro en forma de 244 Pac-dots sencillos, porque los puntos grandes o Power pellets surgieron más adelante, inspirados por Popeye y sus espinacas. Los enemigos tenían que ser coloristas, fundamentalmente para que llamaran la atención del público femenino, algo a lo que se opuso un jefe de

¿Pac-Man o Puck-Man?

El título original del juego fue *Pakkuman*, que hacía referencia al sonido paku-paku de abrir y cerrar la boca. La evolución final para el mercado japonés fue *Puck-Man*, pero al llegar a Estados Unidos de la mano de Bally/Midway se convirtió en *Pac-Man*, para que nadie cambiara la letra P por una F.

Toru Iwatani creó *Pac-Man* para romper con la tradición shooter de los recreativos y para que las mujeres también se interesaran por los videojuegos.

Pac-Man en los salones recreativos

Todo comenzó en 1980, con un personaje en forma de pizza, kanji modificado y puck de hockey, un laberinto invariable, cuatro fantasmas y 244 puntos que engullir para pasar a otro nivel.



PAC-MAN (1980) La mítica creación de Toru Iwatani es el videojuego más popular de la historia. La jugabilidad en estado puro.



MS. PAC-MAN (1981) Proviene de un hack de *Pac-Man*. Más rápido, con nueva heroína y laberintos variables.



SUPER PAC-MAN (1982) La secuela no gustó mucho fuera de Japón por su nueva jugabilidad. Podías hacerte gigante.



PAC & PAL (1983) De nuevo, la originalidad al poder: cartas que abren puertas, la ayuda de Miru...





Desde mayo de 1980 *Pac-Man* ha sido protagonista en dieciséis recreativas, su hábitat natural. La última aparición fue en *Pac-Man Chop Mania* en 2013. Pero también ha jugado en PlayStation. De izquierda a derecha: *Pac-Man Championship Edition DX*, *Pac-Man y las aventuras fantasmales* y *Pac-Man Championship Edition +*.

Iwatani que quería a todos ellos de color rojo. Al final prevaleció la idea original tras votación interna y nacieron Akabei/Blinky, Pinky, Aosuke/Inky y Guzuta/Clyde. Pero la intención no era que formaran parte de un grupo uniforme que persiguiera a *Pac-Man*, necesitaban tener personalidad propia y se les dotó de una IA rudimentaria pero muy efectiva. Su forma de discurrir por el laberinto iba a ser por oleadas de ataque y descanso, cada enemigo tendría una actitud determinada (ofensivo, estratégico, inconstante y tontorrón) y una zona de caza inicial definida. Blinky, Pinky, Inky y Clyde fueron considerados monstruos de origen indefinido hasta que en 1982 llegó la versión de Atari 2600 (en el anuncio de TV llamaron al juego *Comecocos*, de ahí el nombre que adquirió en nuestro país) que mostraba un molesto parpadeo de enemigos por limitaciones de hardware. A partir de ese momento pasaron a convertirse en fantasmas de forma oficial. Según Iwatani, los dibujos de Tom & Jerry le inspiraron para dar forma a la relación entre *Pac-Man* y los fantasmas.

Un año y cinco meses después, el 22 de mayo de 1980, *Puck-Man* debutó en los salones recreativos de Japón, recibiendo una tibia acogida. El concepto laberintos no estaba muy desarrollado hasta entonces, algún título como *Gotcha* (1973) de Atari o *Head-On* (1979) de Sega y poco más, pero pocos meses después apareció *Rally-X*, otra creación de Namco, que con un esquema similar y scroll llamó mucho más la atención de compañías rivales y distribuidores. Pero pronto se iba a desatar la locura con el salto a Estados Unidos de la mano de Bally Midway el 26 de octubre de ese mismo año. Las mentes pensantes de la distribuidora occidental decidieron cambiar el nombre de *Puck-Man* por *Pac-Man* (cambiando la P por una F...) y además se incrementaron la dificultad y la velocidad. El éxito sorprendió a todos y en poco tiempo se convirtió en el videojuego más popular y vendido, desbancando de la primera posición a *Asteroids*. Casi 300.000 máquinas fueron instaladas en todo el mundo entre 1981 y 1987, consiguiendo un récord Guinness.

Había nacido una leyenda que no paraba de dar beneficios tanto en los salones recreativos como con merchandising de todo tipo, inspiración musical para Buckner & García en su exitoso Pac-Man Fever o la serie de dibujos animados de Hanna-Barbera. Midway quería exprimir la gallina de los huevos de oro y transformó un hack/clon de *Pac-Man* llamado *Crazy Otto* en *Ms. Pac-Man* a espaldas de Namco, algo que no gustó a la compañía nipona. Al final Namco pactó con Midway la licencia de *Ms. Pac-Man*, de la que aún conserva los derechos. Pero la relación entre ambas terminó enfriándose tras la publicación por parte de Midway de tres secuelas no autorizadas: *Pac-Man Plus*, *Professor Pac-Man* y *Jr. Pac-Man*. Namco por su parte lanzó dos entregas oficiales, *Super Pac-Man* y *Pac & Pal* que no convencieron al gran público. Después de crear Libble Rabble, Iwatani también participó en el desarrollo de *Pac-Land* (1984), del que se sintió especialmente orgulloso por emplear scroll horizontal e inspirar a *Super Mario Bros*, y de esa maravilla isométrica llamada *Pac-Mania*. El legado final de Iwatani antes de abandonar Namco en 2007 fue otro clásico instantáneo, *Pac-Man Championship Edition*.

El mercado doméstico vivió muy de cerca el nacimiento y gloria de *Pac-Man* con múltiples versiones, tanto para las consolas del momento (Atari 2600, ColecoVision, Intellivision...) como para ordenadores (Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX...); sin olvidarnos de la familia PlayStation, que no ha perdido la oportunidad de disfrutar del personaje más popular e influyente jamás creado. *Pac-Man* es la obra maestra de un genio y tan solo ocupa 24 Kilobytes.

La estrella invitada es...

Pac-Man está totalmente integrado en la cultura pop. Ha sido protagonista de dos series, aparece en otros videojuegos como *Street Fighter X Tekken*, *Mario Kart Arcade GP* o *Super Smash Bros;* en pelis como "Tron", "Scott Pilgrim" o la más reciente "Pixels"...

Pac-Man 256, homenaje a un bug

El videojuego *Pac-Man* nació para no tener final pero un inesperado fallo de programación le convirtió en finito. Si somos capaces de llegar al nivel 256 nos llevaremos la inquietante sorpresa de no poder completarlo... De ahí el homenaje para iOS y Android.

PAC-LAND (1984) *Pac-Man* tiene extremidades, cara y sale del laberinto para plataformear. Una recreativa de gran éxito.

PAC-MANIA (1987) Una maravilla isométrica con scroll que permitía a *Pac-Man* saltar para evitar a los fantasmas.

PAC-MAN ARRANGEMENT (1996) Apareció junto al original y otros clásicos en la coin-op *Namco Classics Collection Vol. 2.*



PAC-MAN'S ARCADE PARTY (2010) Máquina conmemorativa del treinta aniversario de *Pac-Man* con 13 juegos en total.



PAC-MAN BATTLE ROYALE (2011) Una auténtica locura para cuatro jugadores simultáneos en modo Versus.

Pac-Man en PlayStation

Nació en 1980 pero el fenómeno *Pac-Man* continúa más vivo que nunca. Desde aquel *Namco Museum Vol. 1* de verano de 1996 no ha dejado de visitar las consolas de Sony regularmente.



PAC-MAN WORLD
28 • FEBRERO • 2000
La franquicia cumplía 20 años y Namco se puso manos a la obra para crear un plataformas 3D que no desmereciera de su mítica mascota. El resultado a nivel audiovisual fue notable, al igual que la dificultad.



MS. PAC-MAN MAZE MADNESS
17 • NOVIEMBRE • 2000
La señorita *Pac-Man* vino acompañada de un esquema más básico y clásico de juego, además de modo multijugador para cuatro. Incluía *Ms. Pac-Man* original.



PAC-MAN FEVER
02 • SEPTIEMBRE • 2002
Pac-Man se apunta a los party games junto a *Ms. Pac-Man* y otros personajes de la factoría Namco. Hasta cuatro jugadores simultáneos y más de treinta minijuegos repartidos en tres tableros diferentes.



PAC-MAN WORLD 2
28 • FEBRERO • 2003
La potencia de PS2 ofreció escenarios más extensos y un motor gráfico sólido y suave. Seis nuevos mundos a explorar.



PAC-MAN WORLD 3
05 • MAYO • 2006
Blitz Games se encargó de desarrollar una entrega menos brillante y más facilona que las anteriores.



PAC-MAN WORLD 3
02 • JUNIO • 2006
La versión portátil contaba con un gran apartado gráfico, modo multijugador y un sistema de control algo complicado.



PAC-MAN WORLD RALLY
16 • MARZO • 2007
Pac-Man y amigos también pilotaron sus karts. Dieciséis circuitos, cuatro arenas para multijugador y una acogida discreta.



PAC-MAN WORLD RALLY
24 • AGOSTO • 2007
Sencillo, directo y divertido también para PSP. Dieciséis personajes, cuatro copas, power-ups, atajos, armamento y el infalible multi para cuatro jugadores.



PAC-MAN POWER PACK
17 • SEPTIEMBRE • 2008
Este pack exclusivo para territorio norteamericano incluía *Pac-Man World 2* y *3* y *Pac-Man World Rally*. No se nos ocurre mejor forma de cerrar y a la vez celebrar la etapa *Pac-Man* en PS2.



PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION DX (PS3)
24 • NOVIEMBRE • 2010
El primer *Championship Edition* fue la última creación de Toru Iwatani. La segunda y sobresaliente entrega para PS3 cuenta con más de cien laberintos y tres modos de juego.





PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION (PSP)
01 • DICICIEMBRE• 2010
El primer *C.E.* en PSP salió demasiado tarde al mercado, después incluso que la brillante secuela de PS3.



PAC-MAN C.E. DX+ (PS3)
25 • SEPTIEMBRE • 2013
Versión ampliada del *Championship Edition* de 2010 con acceso a cuatro laberintos exclusivos, nuevas músicas y skins vía DLC.



PAC-MAN MUSEUM (PS3)
26 • FEBRERO • 2014
Diez juegazos de *Pac-Man* de todas las épocas incluyendo el original y primicias como *Arrangement* o *Battle Royale*.

PAC-MAN Y LAS AVENTURAS FANTASMALES
07 • MARZO • 2014
La serie televisiva de animación permitió a *Pac-Man* cobrar nueva vida en PS3. Claramente orientado al público infantil, con gráficos muy resultones y jugabilidad directa.



PAC-MAN Y LAS AVENTURAS FANTASMALES 2
03 • OCTUBRE • 2014
Meses después de la primera entrega llegó hasta nosotros otro capítulo que mejoró sensiblemente todos los apartados. Perfecto para los más pequeños y para disfrutar en familia.

Para disfrutar de Pac-Man en formato original...

Namco respeta su legado y siempre ha tenido en mente a sus clásicos a la hora de realizar merecidos homenajes en forma de recopilación. *Pac-Man* no faltó a la cita, en formato clásico o actualizado.



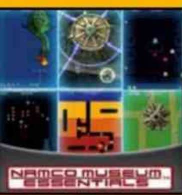
NAMCO MUSEUM VOL. 1 (PS)
En el primer volumen apareció *Pac-Man*. En otras entregas llegaron *Super Pac-Man*, *Ms. Pac-Man*, *Pac-Land* y *Pac-Mania*.



NAMCO MUSEUM 50TH ANNIVERSARY (PS2)
Pac-Man, *Ms. Pac-Man*, *Pac-Mania* (oculto) y otras trece maravillas se daban cita en el 50 aniversario de la mítica compañía.



NAMCO MUSEUM BATTLE COLLECTION (PSP)
Gran recopilatorio que mezcla dieciséis clásicos y cuatro versiones actualizadas. *Pac-Man* clásico y *Arrangement*.



NAMCO MUSEUM ESSENTIALS (PS3 STORE)
Entrega descargable compuesta por *Pac-Man*, cuatro clásicos más y un *Xevious* exclusivo para la ocasión.



Género:
PLATAFORMAS
Desarrollador:
NAMCO
Editor:
SONY
Consola:
PLAYSTATION
PS Store:
NO






JUGADORES
1


INSTALACIÓN
NO


TEXTOS
CASTELLANO
VOCES
CASTELLANO







EL ORGULLO DE CUMPLIR LOS 20 EN **PLAYSTATION**

Pac-Man World

El mito de Namco necesitaba un estreno poligonal a la altura de su legado y la consola de Sony era la plataforma perfecta.

El desarrollo de *Pac-Man World* no fue fácil. El nombre elegido inicialmente era *Pac-Man Ghost Zone* pero el proyecto no convenció a Namco, cambió casi por completo al grupo de programación y tres años después nació la versión definitiva. Parecía predestinado a cumplir años en los 32 bits de Sony. *Pac-Man World* es un vibrante y colorista plataformas 3D que mezcla el rico universo Pac-Man con elementos de *Super Mario 64*, *Sonic* y *Crash Bandicoot*, los grandes referentes del género. La distribución corrió a cargo de Sony, lo que facilitó que los textos y las voces llegaran en castellano. Nuestra misión en el juego es rescatar a seis miembros de la familia (Pooka incluido) que han sido secuestrados por los fantasmas del malvado Toc-Man (Namcot al revés), y para ello tendremos que recorrer seis mundos, una veintena de escenarios, de variada y clásica ambientación. Será esencial destruir cofres y recoger todo tipo de frutas (y la nave de *Galaxian*) para abrir puertas que darán acceso a interruptores, vidas extra y laberintos al más puro estilo *Pac-Man*.

Pero no os dejéis engañar por su edulcorada estética porque el juego tiene genio. El desarrollo, muy básico de inicio, pronto comienza a complicarse, alcanzando su máxima expresión de dificultad en los originales duelos frente a los jefes finales. *Pac-Man World* nos regaló un motor gráfico más que decente, una duración de 4/5 horas, melodías bien adaptadas por Tommy Tallarico, efectos de sonido entrañables y una jugabilidad que se resentía en ocasiones por cierta falta de precisión a la hora de calcular los saltos.

■ Pac-Man en 3D. No te fíes de su aspecto inocente y colorista, *Pac-Man World* es exigente con el jugador.

» UN JUEGO DE **PLATAFORMAS** AL QUE NO LE FALTA DE NADA



① **EL CLÁSICO.** Desde el menú principal se puede acceder al clásico *Pac-Man*. Introduce unos créditos con Select y disfruta con su magia 2D.



② **CON PERSPECTIVA.** Accede a los laberintos abriendo las puertas con el símbolo de la nave de *Galaxian*. Escoged el nivel de zoom con R2.



③ **JEFAZOS VARIADOS.** Los momentos más complicados y tensos del juego. Un barco pirata, un *Galaga* potenciado, una carrera infernal...

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Daniel Acal Redactor Jefe.
Lidia Muñoz Maquetación.

Colaboradores:
Álvaro Alonso, Alberto Lloret, Marcos García, Juan Lara, Rafael Aznar, André Montoya, Thais Valdivia, Borja Abadíe, David Martínez, Daniel Quesada, Alejandro Alcolea, Juan Lara, Javier Parrado, David Alonso, Clara Castaño, Raúl Tejera, Luis Zamorano, Alejandro Oramas.

playmania@axelspringer.es

Edita **axel springer**

AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Daniel Gozlán, Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Estel Peris, Juan Carlos García**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: ROTOCOBRHI
C/ Ronda de Valdecarrizo, 13.
Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 4/2016

Printed in Spain

Esta revista se imprime en

Papel Ecológico
Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 11 DE MARZO

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

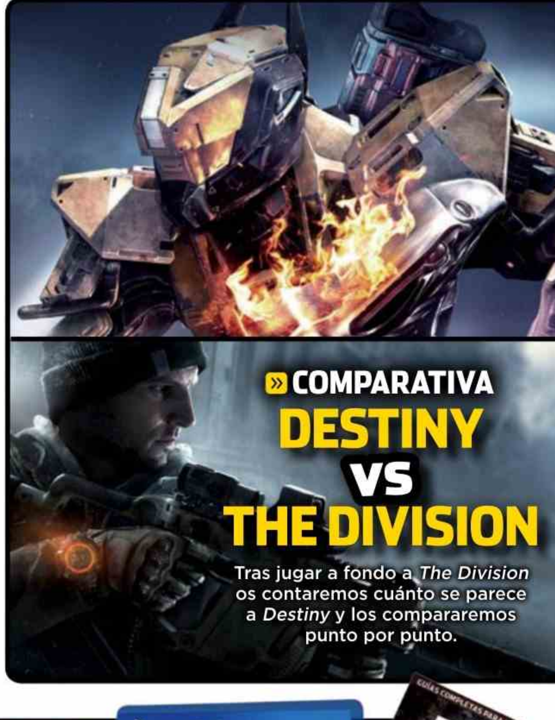
» REPORTAJE
MIRROR'S EDGE CATALYST

El mes que viene os adelantaremos todos los detalles del esperado regreso de Faith... Y algunas sorpresas más...



» REPORTAJE
JUEGOS INDIES QUE TE SORPRENDERÁN

Hay juegos independientes tan grandes como los avalados por una gran compañía. En el próximo número os hablaremos de los futuros éxitos indie.



» COMPARATIVA
DESTINY VS THE DIVISION

Tras jugar a fondo a *The Division* os contaremos cuánto se parece a *Destiny* y los compararemos punto por punto.



» MINIGUÍA
FAR CRY PRIMAL

Te ayudaremos a llegar al final de *Far Cry Primal* con una guía que podrás guardar en la caja del juego.

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4



Guía paso a paso • Coleccionables • Modo Leech Hunter • Trofeos

CONTROLES

CONTROLES:
Stick Izquierdo: mover al personaje corriendo
Stick derecho: mover al personaje aliado
Cruceta: mover al personaje andando
●: recargar (si llevas el arma desenfundada)r
■: inventario
✖: acción / Atacar / Disparar
▲: cambiar personaje
R1: apuntar
R2: ir solo / ir acompañado
L1: cambiar objetivo
L2: abrir el mapa
Options: pausar el juego
Select: ir solo / ir acompañado



GUÍA PASO A PASO

Rebecca Chambers, miembro del equipo Bravo de S.T.A.R.S, se verá envuelta junto al resto del equipo en una investigación sobre unos extraños asesinatos que han tenido lugar en la ciudad de Raccoon y que les llevarán a investigar las Montañas Arklay...

TREN

Recorre el vagón hacia la parte delantera y cruza la puerta al siguiente vagón. Saltará una escena y luego tendrás que acabar con tus tres primeros zombis. Date la vuelta y acaba con el de la parte delantera para tener más espacio y poder huir, y acaba con los otros dos que te rodean. Al hacerlo así verás una **escena secreta**.

En el siguiente vagón entra en el camarote 202, recoge el documento **Diario del pasajero** en la encimera, la **Munición de la pistola** del suelo y la **Cinta de tinta** de la chaqueta colgada. Vuelve al pasillo y entra en el camarote 201, recoge la **Cinta de tinta** junto a la **máquina de escribir**, la **Hierba verde** bajo la ventana y el documento **Órdenes de investigación** en la cama. Salva si quieres y sal pasillo. Al fondo examina un cadáver para dar con la **Llave del tren**.

Tras la siguiente escena debes estar preparado para acabar con dos perros ❶. No intentes esquivarlos ni huir, porque más adelante tendrás que volver. Examina el cadáver de tu compañero para conseguir **Munición de la pistola**.

Vuelve al vagón donde comenzó la historia y usa la llave del tren para abrir la puerta del vagón restaurante. Tras la escena, coge el documento **Aviso para los supervisores** de la mesita y sube la escalera. Al poco de avanzar, un vídeo acabará con el enfrentamiento con un zombi especial ❷. No malgastes munición y baja por la escalera.

Tras la siguiente escena conseguirás el documento Guía 2 del personaje. Abre el inventario y dale a Rebecca el cuchillo de Billy. Cambia a Billy y examina la salida de emergencia del fondo del vagón para usar las escaleras que llevan hasta el techo del tren. Avanza a la parte delantera y examina los cables para repararlos. Tras la escena, coge la **Hierba verde** y la **Munición de la pistola** de la encimera. Bajo una ventana verás una **Llave del tren**. Deja la llave en el ascensor de servicio de la cocina y pulsa el botón.

Cambia a Rebecca y vuelve dentro del tren. Baja las escaleras y gira a la izquierda para pasar por la puerta del personal y llegar a la cocina. Examina el montacargas para conseguir la **Llave del tren**. Vuelve al pasillo de los perros y usa la llave para abrir el camarote del conductor. Coge el **Plano del tren** de la pared, la **Hierba verde** y la **Hierba roja** bajo la ventana, el documento **Nota del revisor** bajo el escritorio. En el armario hay un **Maletín** que no hace falta recoger aún. Pulsa el interruptor junto a la puerta para que baje una escalerilla y sube hasta el bar.

Al poco de avanzar verás una escena. Luego, sal por la puerta del otro extremo de la sala. Al aparecer en el siguiente pasillo, examina el carrito de servicio para encontrar un **Picahielos**. Entra en el camarote 101 para encontrar una **Cinta**, un **Rifle**, **Munición de la escopeta**, **Munición de la pistola** y un **Spray**.

Vuelve al bar y prepárate para luchar contra Stinger. Usa el Cuchillo de Billy y ahorrarás munición. Saca el cuchillo, apunta abajo y cuando se acerque acuchíllale: gritará ❸. Conseguirás el **Trofeo Rey escorpión**.

Coge el Accionador del panel. Baja las escaleras y ve a la cocina. Coloca el picahielos en el montacargas, pulsa el botón para que llegue a Billy y haz que lo use para abrir la puerta. Reúne a los dos en la cocina y haz que Rebecca use el accionador para abrir la trampilla. Entra por ella.

Nada más salir verás a dos perros. Acaba con ellos rápido. Abre la puerta de la cocina para que entre Billy y coge el **Tanque de gasolina**, la **Anilla dorada** en una de las jaulas y la **Munición de la escopeta** y el **Spray**.

Sal del vagón por el otro extremo con los dos personajes. Coloca al que tenga dos huecos en el inventario junto al Gancho de la pared y haz que el otro active la palanca del fondo. Cuando el Gancho quede libre cambia de personaje y cógelo antes de que se active el seguro. Tendrás el **Gancho** y la **Guía del gancho**.

Entra en el tren, ve al segundo vagón y usa el Gancho en la ventana junto a la puerta para subir al tejado. Arriba, examina el agujero del techo para dejarte caer a otro camarote. Acaba con el zombi y examina el armario para encontrar un **Joyero**. Entra en el inventario y examínalo para conseguir una **Anilla plateada**. Sal de la habitación.

Ve hacia la derecha según sales al pasillo y sigue hasta el camarote del Maletín. Debes coger el maletín y poner las dos anillas en él para abrirlo. Examínalo para conseguir la **Tarjeta azul**. Sal y usa la Tarjeta azul en el lector junto a la puerta. Tras la escena, reúne a los personajes en esta puerta y avanza hasta la cabina del conductor. Cuando acabe la escena conseguirás el documento **Manual de frenado**.

Lee el manual, elige al personaje que prefieras y recoge las dos **cajas de Munición de la pistola** y la **Tarjeta magnética**. Por la planta de arriba, vuelve a la zona donde conseguiste el Gancho y usa la tarjeta magnética en el panel de frenado. Se iniciará un puzle, en el que tendrás que pulsar 10 números para que su suma coincida con el número del indicador. Cuando lo logres, cambiarás de personaje y tendrás que completarlo de nuevo.

Tras la escena, conseguirás el **Trofeo Aquí empezó todo** y llegarás al Centro de formación de Umbrella.


1


2


3

Centro de formación de Umbrella (primera parte)

Verás algunos objetos por el suelo, ninguno de ellos es importante, así que sal corriendo por el lado derecho para evitar a los zombis. Sigue por las alcantarillas hasta ver una escena.

Baja las escaleras y ve a la derecha para encontrar una **Cinta de tinta**, **Munición de la pistola**, **Hierba verde** y **Hierba roja**. Puedes guardar la partida y debes dejar el Gancho en esta zona para recogerlo más adelante.

Sal por la doble puerta de la derecha. Acaba con los zombis y ve a la derecha para encontrar **Munición de la pistola** sobre una mesa. Sal por la puerta de más al norte. En el siguiente pasillo ve a la derecha y cruza la puerta. Acaba con los zombis y coge la **Estatua negra** de un pedestal. Al fondo verás una **Escopeta** (que la lleve Rebecca) y otro **Tanque de gasolina**.

Vuelve al hall principal, sube la escalera, deja la Estatua negra junto a la estatua central y entra por la puerta del oeste ❶. Coge el documento **Aviso a todo el personal** del suelo, la **Palanca** del cabrestante en el armario de la derecha y sal corriendo de la habitación.

Entra por la puerta doble junto a la estatua central del piso superior. Examina la fila de asientos de la derecha para encontrar el documento **Normas para empleados**. En la izquierda según entraste verás **Munición de la escopeta**, **Cinta de tinta** y otra máquina de escribir. Ve al otro lado de la sala y entra por la primera puerta que verás.

Acaba con todos los zombis del pasillo y entra por la primera puerta doble. Coge el **Plano del Centro de formación** del escritorio, el **Microfilm A** junto a la puerta de la izquierda (ahora no hace falta) y otra **Cinta de tinta** junto a un ordenador. Rodea la sala por el otro lado, usa la palanca en el mecanismo junto al ascensor y haz que Rebecca suba. Equípate la escopeta y acaba con los dos enemigos Coge la **Munición de la pistola** en la mesa y sal por la puerta del otro extremo.

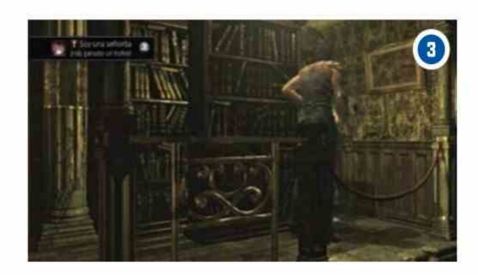
En esta zona verás una Hierba verde y una Hierba roja junto a una fuente. Sal por la puerta del otro extremo. Ve al sur y baja por las escaleras de la izquierda. Ignora la primera puerta y cruza la del fondo para volver al hall. Cambia a Bill y reúne a los dos personajes en la puerta que acabas de ignorar. Acaba con los enemigos, coge el **Lanzagranadas** del sofá, la **Munición de la escopeta** en la chimenea y la **Estatua blanca** en una mesita. Vuelve a la sala anterior.

Sube la escalera, juega con Rebecca y dile a Billy que espere. Baja por las escaleras de mano y colócate junto a la reja. Cambia a Billy para mover la palanca que hace subir la reja y cambia a Rebecca para coger la **Llave de las instalaciones**. Verás una escena: debes usar a Billy para acabar con Centurion.

Para acabar con el jefe, espera a que levante su cuerpo y su pecho quede descubierto y dispárale. Repite este mismo proceso una y otra vez ❷ y conseguirás el **Trofeo Insecticida**.

❶

❷


❸


Vuelve al hall principal y deja la estatua blanca en el suelo junto a la estatua negra. Baja la escalera y entra por la puerta del este para llegar al comedor. Usa la llave que acabas de conseguir en la puerta de la derecha para entrar en la cocina. Aquí encontrarás tres **Botellas vacías** y **Gas de encendedor** para recargar el mechero de Billy.

Vuelve a la sala del ascensor. Usa el mechero en la vela que ves junto a la puerta y crúzala para llegar a otra biblioteca. Acaba con los zombis, coge las **Granadas** del fondo, sube a la parte de arriba de la biblioteca y usa a Rebecca para intentar mover la estantería de la derecha y así conseguirás el **Trofeo Soy una señorita** ❸. Cambia a Billy para mover la estantería hacia el fondo y examina la columna para encontrar el **Libro del Bien**. Examina el libro para encontrar unas **Alas de ángel**.

Vuelve a la sala anterior, coge el Microfilm A que dejaste pendiente y pasa al siguiente pasillo. Ve al extremo sur y abre la puerta usando la llave. Juega como Rebecca, avanza y cruza por el escritorio del fondo para rodear la sala y coge la **Munición de la pistola** y el documento **Diario del secretario** de las mesas del centro y la **Munición de la escopeta** de un armario. Cambia a Billy y empuja el escritorio hasta el fondo, luego salta por encima con Rebecca y empújalo hasta ponerlo bajo la cabeza del alce. Pulsa el interruptor de la pared para encender la luz. Examina el alce para encontrar una **Aguja de hierro**.

Vuelve al hall central, coge la estatua blanca y combínala con las alas de ángel antes de volver a dejarla. Avanza por la puerta del este y sigue hasta la planta superior de la sala del ascensor. Coloca la Aguja de hierro y mueve las manillas para que el reloj marque las 8:15. Se abrirán dos puertas.

Vuelve al hall central y entra por la segunda puerta del este de la segunda planta. Acaba con los cuatro zombis y coge el documento **Un poema** en la mesa, la **Munición de la escopeta** y el **Microfilm B** en la chimenea.

Vuelve al hall, baja a la planta baja y entra por la puerta del lado oeste. Cruza la primera puerta para llegar a unos baños, encontrarás un **Tanque de gasolina** y una **Hierba verde**. Sal corriendo del baño sin pararte. Sigue el pasillo hasta el final y cruza la puerta para llegar a la sala del proyector. Derriba al zombi y usa los dos microfilm rápidamente en el proyector. Cuando termines, conseguirás el **Disco MO** y el documento **Imagen del microfilm**, no te preocupes en acabar con los zombis de la habitación y sal corriendo. En el pasillo volverá a aparecer el zombi del baño, por lo tanto pasa corriendo hasta llegar al hall central.

Sube la escalera y entra por la doble puerta junto a la estatua. Usa el Disco MO en la terminal del atril para conseguir la contraseña. Coloca a cada personaje en el terminal correspondiente y actívalas para que se abran las puertas bloqueadas por las espadas de los caballeros. En esta misma sala verás una puerta que acabas de desbloquear y por la que debes avanzar.

Acaba con los zombis del pasillo y cruza la puerta del fondo hasta la enfermería. Acaba con los dos zombis de la habitación. Encontrarás el documento **Notas de la unidad 1** en una cama, un **Spray** y dos **Hierbas azules**.

Vuelve al pasillo y entra por la puerta central para llegar a la sala del ajedrez. En esta sala hay **Granadas de napalm** y una **Cinta de tinta**. Para solucionar el puzle, debes ir al escritorio y examinar el tablero de ajedrez para ver la posición de las piezas. Usa a Billy para colocarlas de la misma manera y se abrirá un compartimento en el escritorio que oculta el **Libro del mal** y el documento **Diario 1 de Marcus**. Examina el libro para conseguir el **Ala negra**.

Vuelve al hall y combina la Estatua negra con el Ala negra antes. Déjala en la balanza para hacer que se nivelen y abrir un pasadizo secreto en el cuadro de la escalera. Entra en él para llegar al Sótano del Centro de formación de Umbrella.

SÓTANO DEL CENTRO DE FORMACIÓN DE UMBRELLA

Avanza por el pasillo esquivando a las arañas si te ves capaz y entra por la puerta del fondo. Encontrarás el documento **Lista de internos** del correccional, una **Hierba verde**, una **Hierba azul**, una **Cinta de tinta** y una máquina de escribir. Sigue el camino por la otra puerta.

Ve hasta la esquina contraria de la sala y haz que Rebecca examine el hueco de la pared para que Billy la impulse al otro lado. en la esquina contraria encontrarás el documento **Sobre el generador**. En el lado contrario verás un panel eléctrico en la pared y debes mover los interruptores para dejarlos: arriba, arriba, abajo, arriba, arriba.

Cuando acabe la escena tendrás el control de Billy y debes correr a salvar a Rebecca. Vuelve al hall, avanza por la puerta este de la planta baja, luego por la del norte, en el pasillo ve al norte y sigue hasta bajar unas escaleras y cruzar una puerta.

Verás a varios monos. Pasa corriendo todo recto y entra por la puerta de madera del fondo para llegar a la sala donde te espera Rebecca. Cuando acabe la escena coge la **Cinta de tinta** y guarda la partida si quieres.

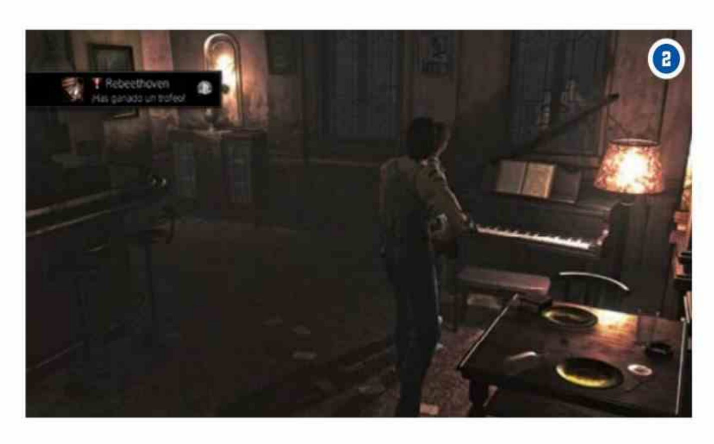
Vuelve a la sala anterior, acaba con todos los enemigos y coge la **Munición de la pistola** que ves junto a una cadáver. Usar el mechero de Billy para encender las estatuas de animales en este orden: ciervo, lobo, caballo, tigre, serpiente y águila. Se abrirá el camino por el que debes avanzar. Entra por la primera puerta. En esta sala encontrarás una **Botella vacía** y una **Lápida de unidad** en la chimenea. Vuelve al pasillo y cruza la puerta del fondo. Acaba con dos zombis, coge el documento **Diario de un empleado** de la mesa y sal.

Vuelve a la zona de las estatuas de los animales y sal por la puerta de metal del fondo del pasillo. Esquiva a las dos arañas del túnel y entra en la primera puerta a tu derecha. Elimina a los dos enemigos para coger la **Llave de la taquilla**, sobre la caja de madera, y vuelve al túnel ❶.

Sigue hasta pasar por la puerta doble. Sube las escaleras y encontrarás varias cajas de **Munición de pistola**, **Munición de la escopeta**, **Munición de la mágnum**. Usa la llave de la taquilla y coge la **Caja de metal**. Examínala y ábrela con la combinación 385. Conseguirás **Piezas de la pistola**. Combínalas con la pistola que quieras para mejorarla y conseguir el **Trofeo Personalizado**.

Ahora debes separar a los personajes. Asegúrate de que Billy lleva la escopeta con toda la munición. Deja a Rebecca en esta zona y baja las escaleras con Billy para llegar a la parte central. Controla a Rebecca y pulsa el botón de la izquierda, cambia a Billy y coge las **Granadas de ácido** del suelo antes de ir hacia el camino del norte. Cambia a Re-





becca y pulsa de nuevo el botón izquierdo, cambia a Billy y pulsa el botón rojo de la pared para que se levanten unas rejas. Acaba con los dos hunter y coge la **Llave de las instalaciones**. Reúne a los personajes y volved hacia atrás, hasta llegar al hall principal del Centro de formación de Umbrella.

Deja en el suelo la Lápida de unidad para tener hueco en el inventario. Sube a la planta de arriba, sal por la puerta del este y entra por la primera puerta para volver a la sala donde conseguiste el lanzagranadas. Usa la última llave que has conseguido para abrir la puerta azul del fondo. Entra por la puerta que tienes a tu lado nada más llegar al pasillo. Ve a la derecha e intenta coger la **Palanca del torno** de la estantería. Sal corriendo para no gastar munición y vuelve al pasillo.

Avanza por el pasillo y no gastes munición con el zombi, porque seguirá apareciendo. Entra por la primera puerta del pasillo para llegar a un bar. Verás un piano que debes tocar usando a Rebecca para conseguir el **Trofeo Rebeethoven** ❷. Toca de nuevo el piano con Billy para abrir un pasadizo secreto.

Juega con Rebecca y dile a Billy que espere junto al piano. Entra en el pasadizo para coger la **Munición de la mágnum**, las tres **Botellas vacías** y la **Batería** que ves al fondo. Se cerrará el pasadizo y tendrás que tocar el piano para que Rebecca salga. Vuelve al pasillo anterior y sal por la puerta del fondo. En el siguiente pasillo ve al oeste y entra por la puerta del fondo. Encontrarás un **Spray**, **Munición de la pistola**, tres **Botellas vacías**, una **Hierba roja** y una **Hierba verde**.

Vuelve al pasillo anterior y entra por la puerta del fondo. Acaba con los dos zombis, coge la **Munición de la escopeta** de la estantería y acércate a la mesa de trabajo. Primero deberás colocar la Palanca del torno y coge la Lápida de la obediencia.

Vuelve al hall llevando la batería y las dos lápidas, y sal por la puerta principal. Ve a la derecha y activa el ascensor con la batería. Usa a Billy para mover la caja hasta la columna frente a la casa y sube para alcanzar la **Lápida de la disciplina** y entra.

Llevando las tres lápidas y el Gancho, vuelve a la sala donde luchaste contra el Centurion, esquiva a los enemigos y sal por la puerta doble que estaba bloqueada por espadas. Coge la **Munición de la pistola** de unas cajas, rodea la zona para bajar por la escalera de mano y coloca las tres lápidas en el centro del observatorio. Conseguirás el **Trofeo Lección intensiva**. Sube por la escalera de mano y sal por la doble puerta.

Baja las escaleras, asegúrate de que Rebecca lleva el Lanzagranadas y la Escopeta, y cambia a Billy. Ve hacia la torre de la derecha de la iglesia para pisar una baldosa que desbloquea la puerta y entra con Rebecca.

IGLESIA DE UMBRELLA

Ve hacia el altar y entra por la puerta de la derecha. Aquí encontrarás una **Cinta de tinta**, **Granadas de napalm**, **Munición de escopeta** y una máquina. Guarda y vuelve a la iglesia.

Tras la escena te enfrentarás contra el jefe Murciélago Infectado ❶. Deja que te atrape para conseguir el **Trofeo Altos vuelos**. Luego, céntrate en atacarle con el lanzagranadas hasta que aparezcan murciélagos pequeños. Cambia a la escopeta para dañar a ambos y sigue hasta derrotarle y obtener el **Trofeo ¡Muere, Drácula!** Si acabas con 16 murciélagos conseguirás el **Trofeo Por si acaso**.

Cambia a Billy entra en la iglesia, colócate bajo el agujero del techo y usa el Gancho para llegar al tejado. Baja las escaleras del otro extremo y en el jardín activa el generador del la pared para administrar energía al ascensor. Coge la **Hierba roja** junto a la puerta. Reúne a los personajes y usa el ascensor. »

» **Avanza por el siguiente pasillo** y entra por la puerta del fondo. Encontrarás el documento **Diario 2 de Marcus** y una **Cinta de tinta**. Examina el montacargas y úsalo para enviar la pistola de Rebecca al quirófano. En el otro lado tendrás que usar el gancho para subir al piso de arriba.

En esta sala debes examinar una de las sillas de la mesa central para encontrar el documento **Diario del jefe de laboratorio** y si tienes hueco puedes coger un **Tanque de gasolina**. En la zona central verás a un zombi al que puedes esquivar para examinar los viales del otro lado para encontrar una **Cápsula para sanguijuelas**. Antes de salir coge el **Plano del laboratorio** junto a la puerta.

En el siguiente pasillo puedes dejar en el suelo el Gancho y cualquier otro objeto que no te haga falta para dejar espacio en el inventario. Sal por la puerta del fondo del pasillo y luego por la que tienes justo enfrente. Examina el montacargas que tienes a tu lado para coger la **pistola** y acaba con los dos zombis. Encontrarás un **Spray** y el documento **Informe del investigador**. También debes examinar el tanque de color verde para conseguir una **Sustancia química verde**, entra el inventario de Rebecca y usa el maletín para probar la sustancia y conseguir el **Trofeo Buen viaje**. Antes de salir, consigue otra Sustancia química verde.

Avanza despacio hasta el otro extremo de la sala y dispara al zombi del lado derecho que finge estar muerto. Cambia rápidamente a Billy porque el zombi de su sala también acaba de levantarse. Vuelve con Rebecca y coge la **Munición de la escopeta** en la estantería y el documento **Informe de las sanguijuelas** en el escritorio. A la derecha de la terminal encontrarás una **Sustancia química roja** que debes coger para que se combine con la verde y conseguirás el **Agente corrosivo** que debes combinar con la Cápsula para sanguijuelas para conseguir el **Amuleto azul**.

Vuelve a la sala anterior y usa el montacargas para enviar a tu compañero la munición de la escopeta y el Amuleto azul de uno en uno. Deja todos los objetos, menos el amuleto, la pistola y munición. Vuelve al pasillo anterior y colócate junto al ascensor. Cambia de nuevo a Rebecca y vuelve al pasillo donde dejaste los objetos en el suelo. En esta zona verás un balcón y junto a él un botón que debes activar para abrir un pasadizo. Cambia rápido a Billy, corre hasta el final del pasillo para evitar al zombi que aparece y usa el amuleto azul en la puerta del fondo. También puedes coger una **Hierba verde** y una **Hierba roja** en el pasillo.



En esta habitación encontrarás una caja de **Munición de la pistola** en un cajón del escritorio y la **Bobina de entrada** en la estantería. Al cogerla obtendrás el documento **Fotografía antigua**. Tras la escena, sal por la otra puerta de la habitación.

Acaba con los dos zombis de la sala y examina la estatua del fondo para encontrar un **Amuleto verde**. Vuelve al montacargas, envía el amuleto a Rebecca y úsalo para abrir la puerta de esta misma sala para avanzar.

Nada más entrar en la siguiente sala espera a que llegue hasta ti un zombi que se arrastra para acabar con él y luego esquiva al que finge estar muerto. Al fondo encontrarás dos cajas de **Munición de la pistola** y el **Agente esterilizador**.

Vuelve a la sala donde conseguiste la sustancia química roja y pon el Agente esterilizador en la máquina. Entra en la cámara, acaba con el zombi, coge la **Llave sala cultivo** y acaba con el zombi que despertará.

Vuelve al pasillo centra y usa la llave para abrir la puerta del otro extremo. Sería recomendable guardar la partida con Billy. Te vas a encontrar con dos Hunter. Puedes intentar esquivarlos para coger el documento **Informe del arma biológica** entre los restos de las cajas y una **Esfera** en la caja del fondo antes de volver al pasillo anterior.

Vuelve al montacargas y envía la Esfera a Billy. Cuando la hayas cogido, vuelve al pasillo y úsala para abrir la puerta central con el código 4863. Tras la charla, activa la palanca del panel de la izquierda para mover la plataforma. Examina el carril para ver una **Bobina de salida**. Sube por la pasarela.

Cambia a Rebecca, coge los objetos que hayas dejado en el pasillo y usa la puerta central para llegar hasta Billy. Verás un **Tanque de gasolina**, una **Hierba verde**, una **Cinta** y una máquina. Salva tras activar la energía del tren. Baja las escaleras y ve a la parte baja de la sala de control: hay un agujero en el suelo por el que podrás subir con el Gancho. Una vez dentro abre la puerta para que pase Billy, coge la **Munición de la escopeta** junto a las taquillas y coloca las Bobinas en la terminal para activar la energía del tren.

Vuelve a bajar las escaleras y, antes de examinar la puerta del tren, asegúrate de que Rebecca lleve algún arma. Cuando acabe la escena aparecerá un zombi a tu lado y debes eliminarlo rápido **a**. Vuelve a la terminal para colocar la bobina.

Ya no te hará falta el Gancho, así que puedes dejarlo aquí y tendrás espacio para volver a recoger la munición de la Mágnum, muy útil. Entra en la telecabina, examina el cadáver para encontrar la Mágnum y activa el mecanismo de la telecabina para llegar a La fábrica y conseguir el **Trofeo La cocina del infierno**.

LA FÁBRICA

Verás dos **Hierbas verdes**. Deja la pistola normal y su munición. Sigue por la pasarela, sube la escalera y cruza la puerta. Ve al otro extremo, baja en el elevador y entra por la puerta. Avanza hasta el final, coge del suelo la **Llave de la fábrica** y echa un vistazo al monitor encendido. Al volver aparecerán dos Hunter. Puedes esquivarlos. Sube por el elevador y entra por la puerta de la izquierda.

Encontrarás un Spray, el **Plano de la fábrica**, **Munición de la pistola**, **Granadas** y una **Cinta de tinta** que puedes usar para guardar. Sal, ve hacia la plataforma que acaba de llegar y activa la terminal para que baje. Cuando termine, sigue el camino por el extremo opuesto de la terminal. Coge la **Llave del ascensor** y úsala para activar el ascensor del otro extremo. Toca luchar contra Prototyrant.

Para acabar con Prototyrant céntrate en usar la Mágnum, siempre desde muy lejos. Tiene un ataque normal y otro con el que te embiste. No pares de correr para evitar sus ataques y con 8 disparos de la Mágnum y dos de otro arma será suficiente para derrotarle. Cuando acabe el combate conseguirás el **Trofeo ¡Ahora vuelvo!** y el **Trofeo La oscuridad del abismo**.

Usa el ascensor para ir al segundo nivel. Al salir, coge la **Munición de la mágnum** bajo la estantería, la **Munición de la pistola** del bidón, esquiva al Hunter y coge la **Hierba verde** y la **Hierba roja** antes de cruzar la puerta para volver a la telecabina. Coge la pistola y la munición, vuelve al ascensor por el que acabas de venir y úsalo para ir al primer nivel.

Al salir del ascensor verás que estás donde descarriló el tren al comienzo. Es un buen momento para volver a por objetos que hayas dejado atrás. Cuando estés listo vuelve al ascensor y úsalo...

PLANTA DE RESIDUOS

Cruza la puerta doble y avanza hasta la zona de control. Coge la **Munición de la pistola** y la **Cinta de tinta**. Activa el panel de control y activa el segundo botón en la fila de Restroom, el segundo en la fila de Fire tank y el tercero en la fila de Restroom. Baja en el ascensor, acaba con los tres zombis, coge la **Hierba verde** y la **Hierba roja** y cruza la puerta.

Avanza y esquiva al zombi que aparece en la pasarela, sigue todo recto y cruza la puerta del fondo. Acaba con el zombi, coge el **Plano de la Planta de residuos** de la pared y las tres **Botellas vacías** antes de bajar.

Avanza pasando de largo el toro mecánico y coge la **Hierba verde** y la **Hierba roja**, junto a la puerta por la que debes avanzar. Verás una caja con **Munición de la escopeta**. Cruza la puerta del fondo. Baja las escaleras y cruza la siguiente puerta. Tras la escena, vuelve a la sala de la munición. Con Billy, baja por la escalerilla de la derecha: Rebecca tendrá que activar los controles.

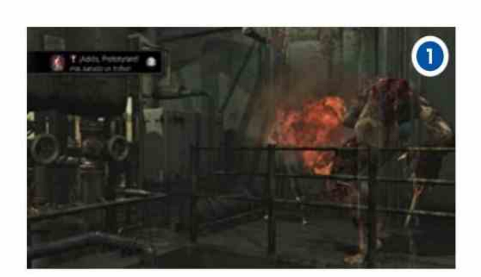
Primero empuja la caja azul hasta la pared, sube a ella y haz que Rebecca active los controles del rotor hacia la derecha. Empuja la caja de madera de la izquierda todo recto hasta formar una línea con la que está más al sur y empuja la azul a la pared del norte. Cambia a Rebecca y gira el rotor a la izquierda. Mueve la caja de madera hacia la pared de la derecha y gira el rotor a la izquierda. Mueve la caja de madera hasta pegarla con la otra caja y gira el rotor a la izquierda. Mueve la caja hasta el otro extremo y gira el rotor a la izquierda. Finalmente mueve la caja de madera para poner las tres en fila y reúne a los personajes. Llena la zona de agua y cruza por las cajas para llegar hasta la **Palanca**.

Vuelve a la zona del toro mecánico, sube la escalera, sal del bar y cruza la puerta del pasillo que pasaste de largo. Equipa las pistolas en ambos personajes y acaba con todos los zombis. En el lado sur hay una caja de **Munición de la pistola**, pero cuidado con el zombi que finge...

Cuando no queden zombis sube por la escalera de mano y acaba con el zombi. Coge las dos **Hierbas verdes**, el documento **Informe del investigador 2** y examina el tanque rojo para conseguir una **Sustancia química roja**. Baja la escalera y sigue por la puerta del fondo. Verás a dos Hunter echándose encima de ti. Tendrás muy poco espacio para salir corriendo por la puerta del otro lado. Encontrarás **Granadas de napalm**, una **Cinta de tinta**, **Munición de la pistola**, un **Spray**, una **Hierba verde**, una **Hierba roja** y el documento **Nota sobre las baterías**. Sal.

Baja las escaleras y pasa por la siguiente puerta. Cruza la pasarela y avanza por la puerta del fondo. Acaba con todos los zombis, coge la **Munición de la escopeta** y el documento **Diario del jefe de la planta**. Dile a Billy que se quede y usa el ascensor para ir a la planta baja. Rodea la zona hasta tener una escena y prepárate para luchar contra Prototyrant. La táctica para acabar con él es la misma de antes: acribíllale con la Mágnum y remata con otro arma. Conseguirás el **Trofeo ¡Adiós, Prototyrant!** ❶.

Activa el botón de la pared del fondo para hacer bajar una escalera. Sube por ella y coge la **Pla-**







ca base del suelo. Vuelve al ascensor que te trajo aquí y pon la Placaba en la terminal bajo la ventana para que funcione la grúa. Espera a que llegue una caja y entra en ella con Rebecca.

Cuando llegues al otro lado rodea la zona para encontrar unas **Granadas de ácido**, examina la palanca de la terminal central y gírala. Cambia a Billy, baja a la zona de la lucha contra el Tyrant y cruza la puerta. Cruza la pasarela, coge las dos **Hierbas verdes** y baja la escalerilla. Al poco de avanzar aparecerá una rana: prepárate para darte la vuelta y acaba con ella antes de que te atrape. Sube por la siguiente escalerilla y entra en el edificio.

Acaba con los dos zombis, coge la **Munición de la escopeta** y ve al otro extremo de la sala para encontrar **Munición de la pistola**. Cruza la puerta, sube la escalera, acaba con el enemigo y sal por la puerta más cercana para reunirte con Rebecca. Volved a bajar la escalera y examina la estantería para que Billy te ayude a subir y coger una **Batería vacía**. Nada más cogerla sube rápido para no malgastar munición con los enemigos que aparecerán.

Debes examinar el tanque azul para conseguir una **Sustancia química azul** y que junto a la roja que ya tenías formarán **Ácido sulfúrico**. Examina el escritorio de la izquierda para encontrar un bote con **Aguas industriales** y combínalo con la mezcla del maletín. Usa la Batería vacía con la mezcla para obtener la **Batería de corriente alta**.

Entra por la puerta que ves junto al tanque azul. Sigue hasta la zona del toro mecánico, coloca la batería en uno de sus laterales y úsalo para alcanzar una **Tarjeta**. Vuelve a la planta baja a la que llegaste con Billy después de matar a la rana y abre a puerta del fondo con la Tarjeta. Avanza por el pasillo y coge la **Munición de la Mágnum** antes de cruzar la puerta. Quítale a Billy el arma. Cuando acabe la siguiente escena comenzará el primer combate final.

Para acabar con este jefe, debes dar vueltas para que no te alcance y disparar con todo lo que tengas ❷. Cuando le derrotes, coge las dos **Llaves del eje** y busca una caja de **Munición de Mágnum** a la izquierda. Cada personaje debe usar una de las llaves en su terminal, la de oro en la de la izquierda y la de plata en la de la derecha. Conseguirás el **Trofeo Aprendiz de cerrajero**. En esta zona hay una Cinta de tinta por si quieres guardar la partida, **Munición de la pistola**, dos **Sprays**, **Granadas**, **Munición de la escopeta**, una **Hierba verde** y una **Hierba roja**. Asegúrate de que Billy lleva la escopeta y bastantes balas. Sube en el ascensor del fondo para llegar a la zona del combate final ❸.

Sigue la mismas táctica de los jefes anteriores, da vueltas por la zona para alejarte y no pares de disparar. En la segunda fase sólo podrás controlar a Billy y debes distraer al jefe para que no persiga a Rebecca. Cuando logre girar las cuatro válvulas, comenzará la escena final.

MODO LEECH HUNTER

Debes encontrar unos amuletos azules y verdes y acabar con todos los enemigos. La localización de los objetos varía un poco de una partida a otra. En la siguiente página verás una lista que corresponde con la partida en la que aparecen dos Hierbas verdes en la escalera del hall.

Primero coge los amuletos de un solo jugador para conseguir el **Trofeo Obsesión**. En la siguiente partida cógelos todos para obtener **Sanguijuela asesina**. Cuando tengas 90 amuletos debes volver a revisar todas las zonas para acabar con nuevos enemigos. Si lo logras en una sola partida conseguirás el **Trofeo Depredador**.

Para conseguir el Rango A, primero acaba con todos los enemigos sin recoger amuletos, luego recoge 90 amuletos, acaba con los enemigos que reaparecen y coge los últimos 10 antes de salir de la mansión.

»

CENTRO DE FORMACIÓN

SÓTANO 1	SALA	INFORMACIÓN
	Pasillo con agua	Escopeta y munición de la escopeta
	Tren accidentado	1 amuleto, 1 hierba, Llave del fuego, 5 Hunters

PLANTA 1	SALA	INFORMACIÓN
	Hall principal	3 amuletos
	Pasillo oeste	1 zombi sanguijuela
	Baño	Munición variada, 1 Zombi sanguijuela
	Sala del proyector	3 hierbas
	Comedor este	2 amuletos, 1 puñal, 3 zombis
	Cocina* (Requiere llave)	7 amuletos
	Pasillo noreste	3 amuleto, 2 Zombis
	Sala noreste	2 amuletos, 1 hierba, 4 Hunters

MANSIÓN

PLANTA 2	SALA	INFORMACIÓN
	Hall principal	2 amuletos
	Sala suroeste	2 amuletos, 1 Pistola, Cuervos
	Sala de conferencias	4 amuletos, 1 puñal
	Pasillo de la enfermería*	5 amuletos, 3 Hunters
	Enfermería	1 amuleto, 4 Zombis, 1 Spray P.A
	Pasillo oeste*	8 amuletos, 3 Hunters
	Biblioteca	5 amuletos, 2 Zombis
	Biblioteca anexa	3 amuletos, 3 Zombis
	Sala noroeste (Requiere llave)	4 amuletos, 4 Zombis
	Sala sureste	4 amuletos, 5 Zombis
	Sala este	3 amuletos, 2 Reaper
	Pasillo este	1 Zombi sanguijuela
	Sala sureste	1 Zombi sanguijuela
	Bar del piano	3 amuletos, 3 Zombis
	Pasillo noreste	1 Zombi sanguijuela
	Sala noreste	4 amuletos, 5 Zombis
	Sala noreste	2 amuletos, 2 Hunters
	Balcón del norte*	6 amuletos, 4 Zombis

PLANTA 3	SALA	INFORMACIÓN
	Zona de Centurion	3 amuletos, 4 Reaperst
	Observatorio	4 amuletos, 1 hierba, 4 zombis

*** Salas en las que aparecen más enemigos.**

SÓTANO

SÓTANO 1	SALA	INFORMACIÓN
	Pasillo principal	4 amuletos, 4 arañas
	Sala de guardado	2 Eliminator
	Celda noroeste	2 amuletos, Llave del fuego, Arma aleatoria y munición, 2 Eliminator
	Sala este*	4 Zombis
	Celda noreste	2 Amuletos,1 hierba, Escopeta, 3 Hunters

SÓTANO 2	SALA	INFORMACIÓN
	Primera sala*	1 hierba, 2 Hunters
	Primer cuarto	3 amuletos, Lanzagranadas, 2 Hierbas, 3 Zombis
	Segundo cuarto	2 amuletos, 2 Hierbas, 4 Zombis
	Sala del norte	3 amuletos, 3 zombis

SÓTANO 3	SALA	INFORMACIÓN
	Pasillo	2 arañas
	Sala sur*	3 amuletos, 1 hierba, Llave del fuego 2 Reapers
	Armería	1 amuleto

DEPENDIENDO DEL RANGO CON EL QUE ACABES LA PARTIDA CONSEGUIRÁS UNA RECOMPENSA DIFERENTE. TEN EN CUENTA QUE SI CONSIGUES UN RANGO SUPERIOR TAMBIÉN CONSEGUIRÁS TODAS LAS RECOMPENSAS INFERIORES.

NÚMERO DE AMULETOS	RECOMPENSA
Rango E: 1-29	Munición de la ametralladora
Rango D: 30-59	Pistolas con munición infinita
Rango C: 60-89	Rifle con munición infinita
Rango B: 90-99	Mágnum con munición infinita
Rango A: 100	Todas las armas con munición infinita

TROFEOS

CONSEGUIR EL PLATINO

Debes seguir estos paso.

• **Paso 1:** juega la primera partida en Normal. En esta partida debes seguir la guía tal y como te indicamos para conseguir todos los trofeos correspondientes.

• **Paso 2:** carga la partida de antes, elige Partida extra e inicia el modo Leech Hunter. Tu objetivo será completarlo una vez consiguiendo 50 amuletos de un mismo color y completarlo una segunda vez habiendo matado a los 100 enemigos y con los 100 amuletos.

• **Paso 3:** al completar el juego se desbloqueará el Modo Wesker en el menú extras. Es exactamente el mismo juego, pero cambia el diseño de Rebecca y juegas manejando a Wesker en luegar de a Billy.

»

» • **Paso 4:** carga la partida ya completada del segundo paso. Tendrás que completa la historia en la dificultad normal teniendo en cuenta que tendrás todas las armas del juego que hayas desbloqueado en el Leech Hunter con munición infinita. Este paso lo tendrás que completar más o menos veces dependiendo de tu habilidad. Ten en cuenta que algunos trofeos te piden completar el juego sin curarte o sin guardar la partida ni una sola vez.
• **Paso 5:** ahora competa el juego en Difícil. Debes tener en cuenta que al ser en una nueva partida y no tendrás ninguna de las ventajas anteriores.

LOS TROFEOS MÁS COMPLICADOS

Ahora vamos a explicarte cómo conseguir los trofeos más complejos, sin tener en cuenta los que se consiguen de manera automática o que no necesitan más explicación.

NOCHE EN VELA

Completa el juego sin guardar la partida.
Es más fácil conseguirlo en el nivel de dificultad más bajo. Puedes usar las armas con munición infinita del Leech Hunter.

TENGO LO QUE NECESITAS

Derrota a Mimicry Marcus por primera vez sólo con el cuchillo.
Es un zombi especial, más duro y agresivo. Es recomendable ir a por este trofeo en el Leech Hunter. En una de las primer habitaciones encontrarás a uno de ellos y podrás usar todas las hierbas y sprays de la zona.

LA S EN S.T.A.R.

Completa el juego con rango S.
Debes completar el juego en menos de tres horas y treinta minutos en la dificultad Normal. Puedes usar las armas con munición infinita del Leech Hunter. Con llevar una de estas armas será suficiente y podrás rellenar todo el inventario con objetos de misión, para evitar paseos.

IMPRESIONANTE

Completa el juego en difícil.
Tendrás que completarlo desde una nueva partida

LA HIERBA NO ES LO TUYO

Completa el juego sin mezclar hierbas.
Para que te resulte más fácil puedes usar todas las armas con munición infinita del Leech Hunter. Esto se aplica a otros trofeos como Salvemos la capa de Ozono o Buena salud.

OFICIAL CHAMBERS

Derrota a todos los jefes con Rebecca.
Quítale las armas a Billy durante los combates en los que ambos estéis presentes.

ARSENAL

Obtén todas las armas.
Debes conseguir las armas que te indicamos y debes equiparlas. Aquí tiene la localización de todas ellas en el orden en el que se consiguen durante el juego:

• **Pistola de Rebecca:** empieza con ella en el inventario.
• **Pistola de Billy:** Billy empieza con ella en el inventario.
• **Cuchillo:** Billy empieza con él en el inventario.
• **Rifle:** En el tren. En la sala más próxima al lugar donde se encuentra el picahielos.
• **Cuchillo:** En el tren. En el camarote a la que llegas después de entrar por el techo del tren.
• **Cóctel molotov:** En muchas zonas. Debes crearlos combinando una Botella vacía y un Tanque de gasolina.
• **Escopeta:** En el Centro de formación de Umbrella. En una sala al este de la planta baja.
• **Lanzagranadas:** En el Centro de formación de Umbrella. En una sala del lado este de la primera planta.
• **Pistola de Rebecca personalizada:** En el Sótano del centro de formación de Umbrella. Debes encontrar una llave con la que abrir una taquilla que esconde las piezas para mejorar el arma.
• **Pistola de Billy personalizada:** Igual que la pistola de Rebecca. Tendrás que hacer otra partida para mejorar este arma.
• **Mágnum:** En el tren que usas para llegar a la fábrica. Debes examinar el cadáver del tren.
• **Ametralladora:** al conseguir rango A acabando el juego en la dificultad Normal o superior.
• **Lanzacohetes:** al conseguir rango A al completar el juego en la dificultad Normal o superior.
• **Revólver Mágnum:** Se encuentra en el tren.

BUEN VIAJE

Usa un químico verde.

En algunos puntos del juego encontrarás unas bombonas altas de color verde. Juega como Rebecca y examina alguna de estas bombonas para conseguir el químico verde. Abre tu inventario y examina tu maletín para producir la sustancia que debes usar para conseguir el trofeo.

LLAMA PURIFICADORA

Elimina a un enemigo prendiéndole fuego.

Debes crear un Cóctel molotov combinando una Botella vacía y un Tanque de gasolina. Una vez que lo hayas creado úsalo para acabar con cualquier enemigo.

APISONADORA

Elimina a un zombi aplastándolo.

Debes hacer que algún zombi se arrastre por el suelo o saber que finge estar muerto. Acércate al zombi y deja que te muerda en los pies para aplastarle la cabeza.

SE NOS VA A ENSUCIAR IGUAL

Cambia de traje.

Debes abrir el inventario, objeto personal y elegir cualquiera de los otros trajes de los que dispongas. Al principio del juego ya tienes varios trajes.

CONFÍA EN MÍ

Salva a tu compañero de las garras del enemigo.

Espera a que un personaje sea atrapado por un enemigo, cambia de personaje y dispara al enemigo para que lo suelte.

LAS ARMAS NO SON LO TUYO

Elimina a un enemigo con el cuchillo.

Puedes aprovechar para acabar con los zombis del tren para sacar el trofeo.

BUENA PUNTERÍA

Destruye las piernas de un zombi.

Cuando tengas la escopeta o la mágnum, espera a que algún zombi se acerque lo suficiente, apunta hacia abajo y dispara a las piernas. No siempre le romperás las piernas pero es el método para conseguirlo.

TIRO AL BICHO

Interrumpe el salto de un Hunter o de un Eliminator de un tiro.

Cuando veas a cualquiera de estos enemigos debes equiparte algún arma potente como la escopeta o la mágnum, esperar a que salte hacia ti y disparar.

BUEN CHICO

Escapa de un Cerberus mientras te muerde o te ataca.

Avanza en el tren hasta llegar a un vagón en el que te atacarán unos perros. Deja que te muerdan y entonces mueve el stick izquierdo para librarte de su mordedura. Los perros sólo aparecen en la zona del tren.

SOY UNA SEÑORITA

Trata de empujar un objeto pesado con Rebecca.

En la biblioteca del Centro de formación tienes que mover una estantería. Deja que Rebecca para conseguir el trofeo.

PERSONALIZADO

Crea una pistola personalizada.

Según avances por el Sótano del centro de formación de Umbrella llegarás a un pasillo en el que encontrarás una Llave de taquilla. Sigue por el sótano hasta una pequeña armería en la que tengas que separar al grupo. Aquí encontrarás la taquilla que esconde las piezas de personalización de la pistola. Sólo encontrarás una pieza de personalización en el juego y que el trofeo de conseguir todas las armas te obliga a mejorar la pistola de los dos personajes por lo tanto tendrás que repetir el mismo proceso en dos partidas diferentes.

REBEETHOVEN

Toca el piano con Rebecca.

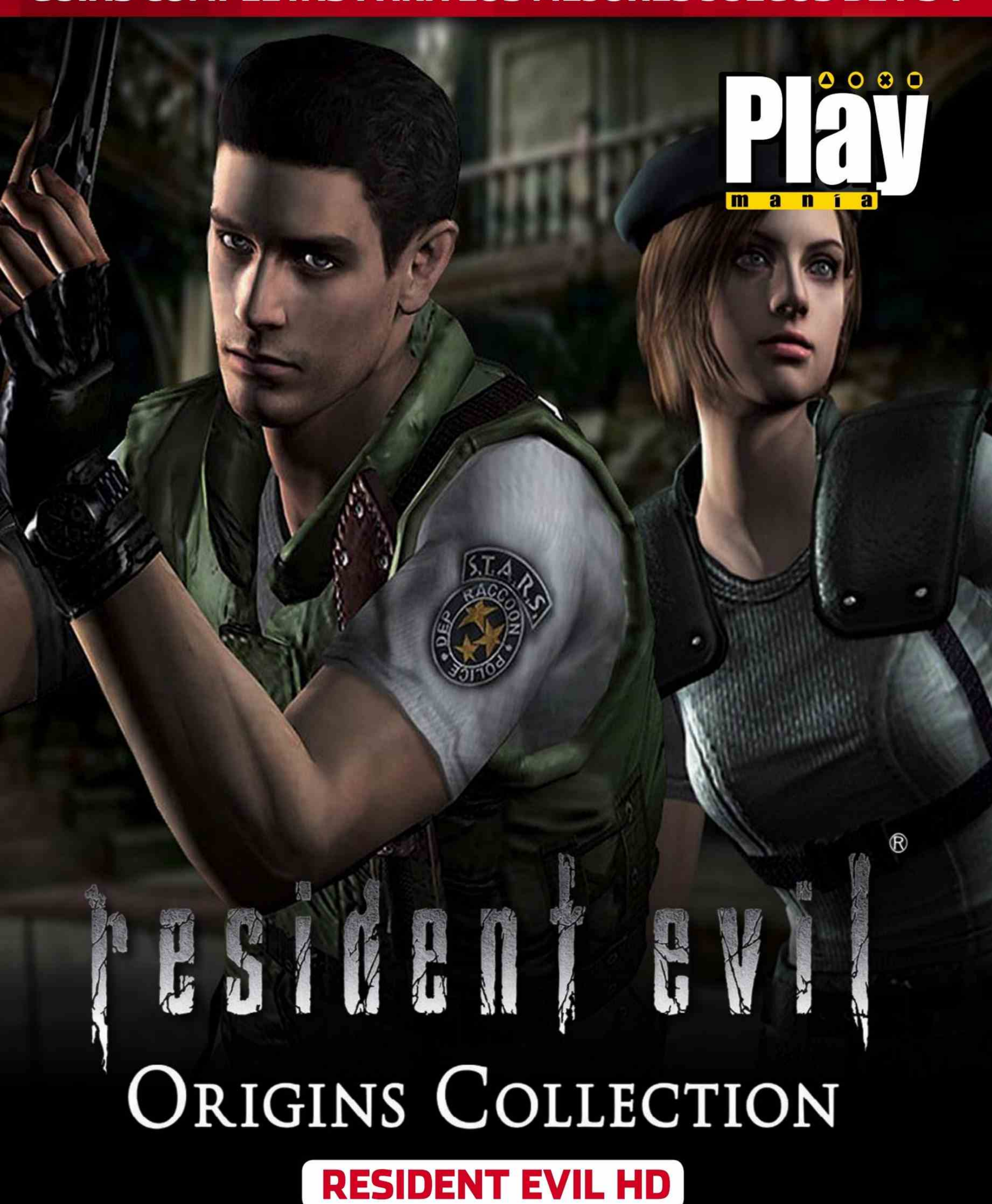
Según avances por el Centro de formación de Umbrella llegarás a un punto en el que los personajes deben usar un piano en un piano bar para abrir un pasadizo. El paso correcto para completar esta zona es que sea Billy quien toque el piano pero Rebecca debe tocar el piano al menos para conseguir el trofeo.

ALTOS VUELOS

Deja que el Murciélago Infectado te levante del suelo.

Para conseguir este trofeo debes avanzar en la historia hasta llegar a la iglesia. En este lugar lucharás contra el jefe Murciélago Infectado y durante el enfrentamiento debes dejar que te agarre al menos una vez para conseguir el trofeo.

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4

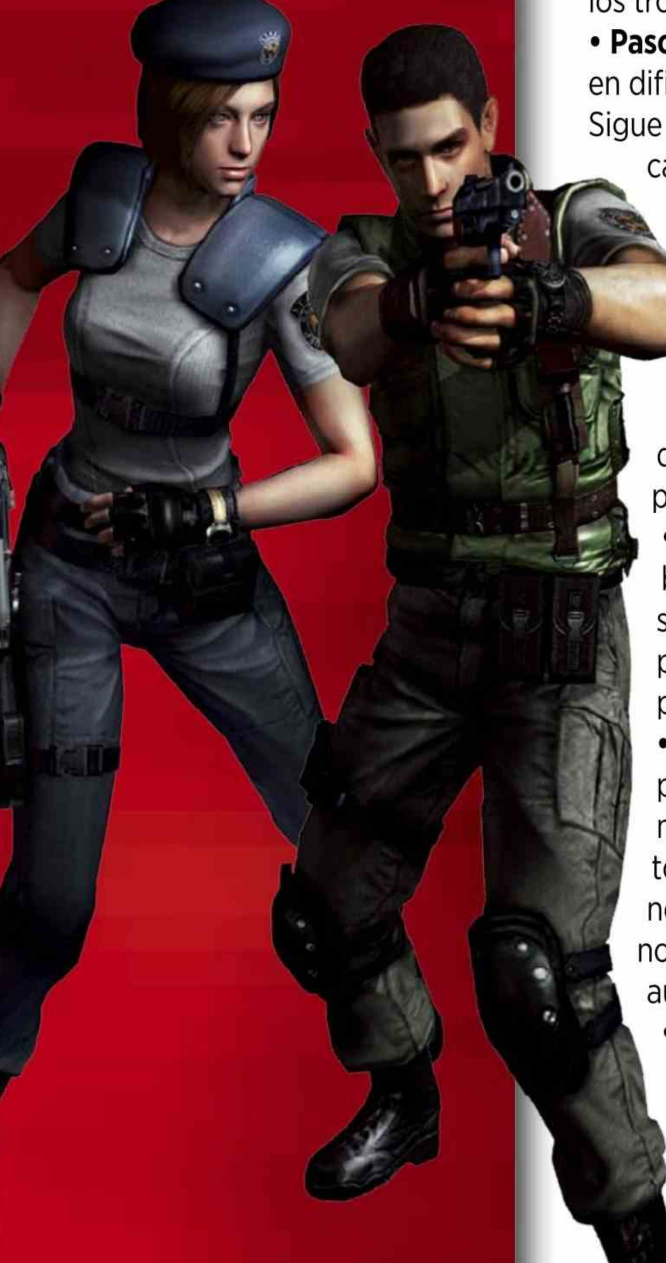


RESIDENT EVIL HD

Guía paso a paso • Coleccionables • Finales • Trofeos

CONTROLES

CONTROLES:
Stick Izquierdo: mover al personaje
Stick derecho: giro de 180º
Cruceta: mover al personaje despacio
●: cancelar / recargar
■: correr / andar si se juega con la cruceta
✖: saltar/andar rápido/acelerar (barco)
▲: menú
R1: disparar / atacar
L1: : apuntar con el arma
L2: : usar el objeto de defensa / Cambiar de objetivo
R2: mapa
Options: menú de opciones



INFORMACIÓN BÁSICA

CONSEGUIR EL PLATINO

• **Paso 1:** comienza una partida con Jill en la dificultad "Como escalar una montaña" (Normal). Debes seguir nuestra guía para conseguir todos los trofeos y el mejor final. Se desbloqueará el modo Supervivencia.

• **Paso 2:** comienza una partida en el modo Supervivencia con Jill. Debes dejar morir a tu compañero, no rescatar al compañero de la celda y recoger todos los archivos para conseguir los trofeos pendientes.

• **Paso 3:** comienza una partida en dificultad Normal con Chris. Sigue la guía de Jill con los cambios que detallamos en la sección de la guía de Chris para conseguir todos los trofeos y el mejor final. Durante el transcurso de la partida tendrás que crear un backup en el punto donde indicamos.

• **Paso 4:** carga la partida backup y complétala sin salvar a tus compañeros para conseguir los trofeos pendientes.

• **Paso 5:** comienza una partida en el modo "Enemigos invisibles". La historia es la misma, sólo que no verás a los enemigos y no dispondrás de apuntado automático.

• **Paso 6:** completa el juego cumpliendo los requisitos de los trofeos que aún te falten.

CONSEGUIR LOS FINALES

FINALES DE JILL:

• **Mejor final:** devuelve a Barry su pistola, rescata a Chris y no dejes que Barry muera al final.

• **Final alternativo 1**: devuelve a Barry su pistola, no rescates a Chris y no dejes morir a Barry.

• **Final alternativo 2:** devuelve a Barry su pistola, rescata a Chris y deja que Barry muera al final.

• **Final alternativo 3:** devuelve a Barry su pistola, no rescates a Chris y deja que Barry muera.

• **Final alternativo 4:** no devuelvas a Barry su pistola. Tras la primera pelea con el Tyrant busca una Llave del laboratorio para rescatar a Chris.

• **Peor final:** no devuelvas a Barry su pistola. Tras la pelea con el Tyrant no vayas a por Chris.

FINALES DE CHRIS:

• **Mejor final:** salva a Rebecca del ataque del Hunter, rescata a Jill y no dejes que Rebecca muera al final.

• **Final alternativo 1:** salva a Rebecca, no rescates a Jill. No dejes que Rebbeca muera al final.

• **Final alternativo 2:** salva a Rebecca, rescata a Jill y deja que Rebecca muera al final.

• **Final alternativo 3:** salva a Rebecca, no rescates a Jill y deja que Rebecca muera al final.

• **Final alternativo 4:** no salves a Rebecca. Tras la pelea con el Tyrant busca una Llave del laboratorio para rescatar a Jill.

• **Peor final:** no salves a Rebecca. No vayas a rescatar a Jill.

GUÍA PASO A PASO: JILL VALENTINE

LA MANSIÓN (PRIMERA PARTE)

Tienes el control de Jill Valentine en un comedor de la mansión. Sobre la mesa verás una **Cinta** que podrás usar para guardar la partida más adelante. Avanza por la sala para hablar con Barry. Tras la escena cruza la puerta a la derecha de la chimenea.

En este pasillo ve hacia el sur y al doblar la esquina encontrarás al primer zombi del juego ❶. No le mates y vuelve con Barry. Tras la escena, vuelve al hall principal para ver otra más. Luego explora la planta de arriba y baja para tener otra escena. Barry te entregará una **Ganzúa** y ya tendrás libertad para explorar la mansión.

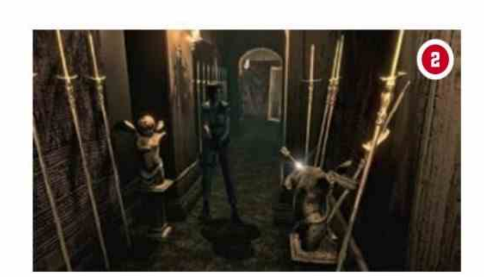
Vuelve al lugar donde viste al primer zombi y examina el cadáver que estaba devorando: coge el archivo **Película de Kenneth** y sal por la puerta del fondo. Avanza por el pasillo hasta llegar a una sala y examina la mesa en la que ves una jaula para conseguir un **Cargador de pistola** y al fondo verás dos **Hierbas verdes**. Sube las escaleras y entra por la puerta.

En el siguiente pasillo ve a la derecha de Jill. Verás un espejo en el que se refleja un zombi. Al poco de avanzar intentará atacarte. Cuando le derribes pasa corriendo y más adelante verás una **Flecha de oro** clavada en un busto ❷ y un **Cargador de pistola** junto a un espejo en el suelo, pero ten cuidado porque aparecerá otro zombi. Sigue por el pasillo hasta el final y entra por la puerta que verás a la derecha.

Ahora estás en la parte de arriba del comedor donde hablaste con Barry. Hay un zombi justo en el lado opuesto. No es peligroso, así que déjalo vivo pero acuérdate de él. Ve hacia el este y coge el **Puñal** de un mueble. En el otro extremo verás una estatua que sostiene una **Gema azul**. Empújala por el hueco de la barandilla para que caiga y se rompa. Sal por la puerta doble del lado este para volver al hall.

Al llegar al hall sal por la puerta del norte que ves a mitad de camino de la escalera principal para llegar a un cementerio. Hay un zombi, pero tienes espacio de sobra para esquivarlo. Avanza directo a la tumba en la que ves a un ángel con un arco ❸. Examina la Flecha de oro antes para conseguir la **Punta de flecha** y ponla en la tumba para abrir un pasadizo secreto. Entra en la cripta y examina un pedestal que verás al fondo para encontrar el **Libro de la maldición**. Examina el libro por la parte trasera para conseguir la **Llave de la mansión espada** y el archivo **Libro de la maldición**. A la izquierda de la entrada de la cripta verás un zombi junto a unas tumbas, en esa zona encontrarás una **Recarga de escopeta**.

Vuelve al hall y cruza la puerta doble del este. En el extremo de la sala, mueve el mueble para alinearlo con la estatua. Sube al mueble y examina la estatua para conseguir el **Mapa Mansión 1F**. Abre la puerta de la derecha para llegar a otro pasillo. Mueve el segundo mueble para encontrar un **Puñal** y el cuarto para encontrar un **Cargador de pistola**. Cruza la siguiente puerta. »





» **En el siguiente pasillo usa la Ganzúa** para abrir la primera puerta de metal para salir. Ve al otro extremo y coge el **Químico** del suelo. Verás dos **Hierbas verdes** y una **Hierba roja**. Antes de coger nada asegúrate de que tienes al menos un espacio en el inventario. Vuelve al pasillo y entra por la siguiente puerta para llegar a un baño. Examina la bañera y tras la escena vuelve a examinarla para encontrar un **Puñal**. Vuelve al pasillo.

Avanza y entra por la primera puerta hasta una pequeña sala. Sal por la otra puerta y en la otra sala encontrarás un **Puñal**, una **Cinta** y una **Escopeta**. Cuando vuelvas a la pequeña sala se activa una trampa. Debes examinar las dos puertas rápidamente para sobrevivir. Cuando vuelvas al pasillo conseguirás el **Trofeo Todo un caballero**. Sigue por el pasillo y cruza la puerta doble.

En el siguiente pasillo avanza por la puerta que ves nada más llegar. La puerta por la que acabas de pasar tiene el pomo estropeado y sólo podrás cruzarla dos veces antes de que se rompa. En ese caso tendrás que dar toda la vuelta para llegar aquí.

Al poco de avanzar verás a un zombi, es recomendable acabar con él. Entra por la puerta que ves bajo la escalera. Es la primera **sala de guardado**. Encontrarás un **máquina** para guardar la partida, el archivo **Instrucciones para la exterminación de cadáveres** y un **Recipiente combustible** que debes rellenar con el bidón de queroseno ❹. En el **baúl** deja el Cuchillo de supervivencia, la Cinta, el Químico y las hierbas: necesitas tres huecos.

Vuelve a la zona anterior y sube la escalera. Acaba con los zombis de la planta de arriba, quémalos y sal por la puerta del suroeste. Nada más entrar coge una **Placa de madera** de un mueble y entra por la puerta del principio del pasillo. Recoge el **Silbato para perros** de la mesa y conseguirás el archivo **Nota arrugada**. En el escritorio más cercano verás un **Cargador de pistola**. En la mesa central encontrarás el archivo **Libro de botánica** y un **Encendedor**. Sal por la puerta más cercana para volver al pasillo de la escalera.

Antes de avanzar usa el Recipiente combustible en los zombis para quemarlos. Ve al fondo opuesto del pasillo y entra por la puerta. Verás una **Hierba verde**. Usa el Encendedor para encender la chimenea y luego la Placa de madera para conseguir el **Mapa Mansión 2F**. Vuelve al pasillo donde encontraste la Placa de madera y antes de salir por la puerta del fondo asegúrate de tener un hueco en tu inventario.

Al llegar al hall Barry te entregará unos Proyectiles de ácido. Cruza la puerta doble de la planta de arriba hasta la segunda planta del comedor. Sigue por la puerta de más al fondo. Avanza por el pasillo, pasando de largo la puerta de metal, hasta ver una escalera. Espera a que suba por ella un zombi o quedarás atrapado con el que te espera al fondo del pasillo. Elimínalos y quémalos. Baja la escalera y gira para cruzar la puerta más cercana.

Aquí encontrarás un baúl en el que debes guardar los proyectiles de Barry y salvar la partida. Vuelve al pasillo, sigue el camino y entra por la primera puerta. Verás un **Recambio de batería**, una **Escopeta estropeada**, una **Cinta** en el escritorio y un **Bidón de queroseno**.

Vuelve a subir las escaleras de antes, quema los cuerpos y entra por la puerta de metal que dejaste atrás. Nada más salir equípate la Escopeta, usa el Silbato para perros y prepárate para acabar con **dos perros** que llegarán por la derecha. Uno tiene un **Collar** que debes coger. Si los perros no vienen juntos podrás cogerlo y salir rápido sin gastar otra bala. Cerca de la entrada hay unas **Hierbas verdes**. Examina el collar y pulsa el botón para obtener una **Moneda**. Al examinarla conseguirás la **Llave falsa**.

Vuelve a la segunda planta del comedor y entra por la puerta que lleva al pasillo de los espejos. Sigue el pasillo y entra por la puerta del fondo. Sigue el camino y mira al suelo para ver la **Llave armadura** ❺ que debes reemplazar por la Llave falsa antes de morir aplastada.







Vuelve al hall principal y sal por la puerta del sureste del mapa en la segunda planta. Avanza hasta bajar una escalera y examina el banco para encontrar un **Puñal**. Al poco de avanzar verás una escena. Cuando acabe examina el cadáver de tu compañero Forest para conseguir el **Lanzagranadas**. Si sigues hasta el fondo encontrarás unas **Hierbas verdes**, pero a la vuelta tendrás que acabar con Forest. Valora si te compensa el gasto.

Vuelve al hall, entra por la puerta del noreste de la segunda planta y en el siguiente pasillo entra por la primera puerta. Al poco de avanzar por este pasillo te encontrarás con tu compañero Richard y también puedes coger dos **Hierbas verdes**.

Debes ir a buscar la medicina a la sala de guardado. Vuelve al hall, entra por la puerta doble de la planta de arriba, luego por la puerta del fondo en el comedor, pasa de largo la puerta de metal que está siendo golpeada y baja las escaleras para llegar a la sala de guardado. Deja la Escopeta, el Lanzagranadas y el Recipiente combustible en el baúl y asegúrate de que llevas el Encendedor. Examina la estantería junto al baúl para ver el **Suero**.

Sal de la sala y sube las escaleras con cuidado porque el zombi que aporreaba la puerta de metal está en algún lugar. Sigue el camino de vuelta y entrégale a Richard el Suero. Conseguirás el **Trofeo Retrasando lo inevitable**. Junto a Richard verás dos **Hierbas verdes** y al fondo una puerta por la que debes avanzar.

Nada más entrar, apunta al pasillo y acaba con el zombi antes de entrar por la puerta del fondo. Usa el encendedor en las velas de la mesa y coge un **Cargador de pistola** y otro en el armario de la izquierda. Mueve la estantería de la derecha para encontrar un pasadizo y corre a la estantería de la munición para evitar a un zombi. Acaba con él. Entra en el pasadizo y examina la estantería para encontrar una **Partitura**.

Vuelve con Richard y habla con él antes de pasar al siguiente pasillo. Cruza la primera puerta doble hasta la sala de las estatuas. Tras la escena, mueve la estatua de arriba a la derecha, abajo a la izquierda y abajo a la derecha. Pulsa el botón de la mesa central y coge el **Joyero** de la pared del fondo. Examínalo y pulsa los corazones para que se abra y obtener la **Máscara incompleta**.

Vuelve al pasillo y ve a la sala de guardado donde conseguiste el Recipiente combustible. Guarda los objetos que te ha dejado Barry en el baúl, junto a la Máscara incompleta, la Partitura y el Encendedor. Llévate la Llave de la mansión plateada y salva.

Sal y sube la escalera. Entra en la puerta de mitad del pasillo. Hay una **Hierba roja**. Cruza la puerta del otro extremo y examina la habitación: hay un **Botiquín**, una **Cinta** y una **Hierba verde**. Vuelve a la sala de antes y entra por la otra puerta para reunirte con Barry. Conseguirás el archivo **Epitafio del científico**.

Examina el expositor a la derecha de la puerta para conseguir un **Cebo de avispa** y el expositor del fondo para conseguir un **Anzuelo** y combínalos. Examina el otro expositor para conseguir una **Avispa**. Pon el Cebo en este expositor y en el otro pon la Avispa. Pulsa el botón para que se mueva y deje al descubierto un **Blasón del viento** 6. Cógelo y sal corriendo de la habitación antes de que te pique la abeja. Vuelve a la sala de guardado, deja las hierbas y el Blasón del viento en el baúl. Coge el Químico, la Partitura, las dos llaves y deja un hueco en el inventario. »

» **Vuelve a la sala de la Escopeta estropeada** y abre la puerta del fondo del pasillo. Coge el **Recambio de batería** del escritorio, sigue por el pasillo y cruza la puerta del fondo. Usa el Químico en el recipiente con agua, examina la bomba y pulsa el interruptor. Con la planta muerta puedes recoger 5 **Hierbas verdes** y la **Máscara sin rostro** al fondo.

Vuelve al pasillo y corre para cruzar la segunda puerta. En esta habitación verás un **Cargador de pistola** y el archivo **Diario del guarda**. Cuando te acerques al armario saldrá un zombi y el otro se levantará: acaba con ellos y vuelve al pasillo. Sigue por la puerta del fondo para llegar al pasillo del cadáver de Kenneth.

Ve hacia abajo y entra por la puerta del comedor, examina la chimenea y coge el **Emblema**. Vuelve al pasillo y sigue en dirección contraria al cadáver de Kenneth. Llegarás a una puerta que se abre con la Llave espada. No la cruces, date la vuelta y entra por la primera puerta que veas hasta la sala del piano.

Mueve la estantería de la parte trasera para encontrar una **Partitura**. Combínala con la que tienes y úsala en el piano para que se abra un pasadizo. Encontrarás una parte del archivo **Diario de Trevor** y el **Emblema de oro**, que debes cambiar por el Emblema. Vuelve al comedor y pon el Emblema de oro en la chimenea para que se abra una trampilla del reloj de cuco. Coloca las manecillas marcando las seis en punto. Conseguirás la **Llave escudo**. Aprovecha y coge la **Gema azul**.

Vuelve al hall, sube la escalera cruza la puerta del oeste y sigue hasta la sala de guardado. Guarda en el baúl la Gema azul y la Escopeta. Lleva la Llave armadura, la Llave escudo, las dos Máscaras y el Blasón del viento. Guarda la partida si quieres y vuelve donde estaba Richard.

Avanza por la puerta junto a Richard y sal por la puerta de la escalera. Tras la escena comenzará el enfrentamiento contra el jefe Fotografía familiar y notas n. Muévete por la sala sin parar, en círculos u ochos, mientras tu compañero ataca. Recoger la **Máscara sin rostro**, al fondo, sobre una caja. Tras la escena 7, coge la Escopeta de asalto y dispara a la cabeza de la serpiente hasta que huya para conseguir el **Trofeo Por los pelos...**

Vuelve al hall, pero donde estaba Richard ahora habrá un zombi que puedes esquivar. Cruza la doble puerta del este, luego la otra puerta de la sala y sigue hasta cruzar la doble puerta junto a la sala donde estaba la Escopeta y que ahora está cerrada.


7

Avanza por este pasillo, acaba con el zombi del final y entra por la puerta de la izquierda. Examina el primer cuadro y pulsa el botón para que se ilumine. Haz lo mismo con el cuadro del hombre arrodillado, el anciano y la chica. Se abrirá un pasadizo donde hay otra **Máscara sin rostro**. Abre la puerta del cementerio.

Desciende por la tumba del arquero. Verás cuatro caras en las que debes poner la máscara correspondiente, para que suelten las cadenas del ataúd que cuelga del techo. Equípate la Escopeta de asalto y examina el ataúd. Tendrás que acabar con un Crimson Head prototipo 1 8. Corre hacia las máscaras y con tres disparos le eliminarás (**Trofeo Exhumado**). Examina el suelo para ver una **Recarga para escopeta** y el ataúd para encontrar un **Objeto de piedra y metal**.

Vuelve a la zona de los cuadros, pasa al siguiente pasillo y corre por donde vino el zombi de antes. Cuidado, pueden estar esperándote los zombis que antes entraron por la ventana. En la siguiente zona corre hasta el otro extremo y usa el Objeto de piedra y metal en el hueco del fondo para abrir la puerta.


8

PATIO

Recuerda esta zona como el **cobertizo de las herramientas**. Encontrarás una **Recarga para escopeta**, un **Recambio de batería** y un **Spray**. Baja la escalera y cruza la puerta. Examina la veleta roja y pulsa el botón cuando apunte al oeste. Más adelante verás otra azul que debes parar cuando apunte al norte. Se abrirá una verja: crúzala.

Debes andar muy despacio para evitar que los cuervos te ataquen. A mitad de camino debes girar por el camino que va hacia dos tumbas. Coloca el Blasón del viento en la tumba de la derecha y coge los **tres blasones**. Examínalos por detrás, pulsa el botón, pon los tres en la tumba de la izquierda y coge el **Revólver magnum** ❶. Date la vuelta y sigue hasta salir. En el bosque, corre hasta llegar a una cabaña.

Entra en la cabaña y al subir la escalera verás el **Mapa de Patio**. En la siguiente sala verás una máquina de escribir y un trozo del archivo **Fotografía familiar**, en la parte trasera verás un baúl y una **Manivela**. Vacía tu inventario y quédate solo con la pistola, munición y la Manivela. Salva y vuelve a la sala principal. Tras la escena debes huir de la cabaña.

Una vez fuera sigue todo el camino de vuelta hasta el cobertizo de las herramientas. Ojo, esta vez habrá un zombi en el camino. Cuando llegues al cobertizo avanza por la puerta doble. Al poco te llamarán por radio. En el patio verás una **Hierba verde**, una **Hierba azul** y tres perros. Los perros no se irán y deberás volver a pasar por aquí: tú mismo. Cruza la zona y sal por la verja del fondo. Usa la Manivela en la máquina de la izquierda y cuando baje el nivel del agua cruza al otro lado. Usa el ascensor del fondo.


❶

Verás algunos cuervos pero puedes pasar corriendo. Cruza la puerta doble del otro extremo, recuerda el lugar como la zona de la cascada. Verás una **Hierba roja** en el suelo, pasa toda la zona corriendo para evitar mordiscos de serpientes y cruza la puerta hasta la Casa de invitados.

CASA DE INVITADOS

Avanza para encontrar tres **Hierbas azules** y regresa. Sigue el camino principal y sal por la puerta de la derecha. Verás un **Spray**, un **Recambio de batería**, una **Cinta**, una máquina de escribir, un baúl y un **bidón de queroseno**. Deja todo y quédate con la pistola, el Encendedor y el Recipiente. Rellénalo, sal y cruza la puerta doble del fondo.

Nada más entrar espera a que baje la araña. Aquí encuentras las pistas para resolver un acertijo, pero ya indicaremos la solución. Ve hacia la derecha y coge la **Hierba verde** y otra al otro lado. Baja la escalera. Verás una **Recarga para escopeta**, un **Libro rojo** y un **Botiquín**. Antes de avanzar, ve al baúl y deja todo lo que has encontrado. Coge la munición de la pistola.

Mueve la caja hasta juntarla con las otras y cruza por ellas para entrar por la puerta. Al final del pasillo encontrarás el **Mapa de la Casa de invitados**. No mires por el agujero de la pared, da la vuelta y entra en la habitación 002.

Tras la escena examina el escritorio para encontrar el archivo **Informe sobre la planta 42**. Entra en el baño, acércate a la estantería para que aparezca un zombi. Sal para acabar con él y quémalo. Entra en el baño y coge de la estantería la **Llave casa invitados de la habitación 001.** »





» **Vuelve a la sala de guardado y cruza la puerta** de enfrente. Coge el **Cargador de pistola** y la **Pistola de autodefensa** y la **Nota de suicidio**. En el cuarto de baño, quita el tapón de la bañera, coge la **Llave sala de control** y vuelve corriendo al baúl. Deja la Pistola de autodefensa, el Encendedor y el Recipiente.

Vuelve a la habitación 002. Mueve la estantería de la izquierda hacia atrás y la otra hacia la derecha para dejar libre una trampilla. Baja y mueve las cajas de madera para crear un puente. Cruza la otro lado, coge la **Hierba verde** y pasa por la puerta doble. Ve al sur y tras la escena corre hasta subir las escaleras del fondo y entrar por la puerta doble.

Baja por la escalera de mano, sigue recto y en el siguiente pasillo verás un **Botiquín**. Vuelve a la sala anterior, ve a la izquierda y examina la pizarra blanca para saber qué válvula deberás activar. Coge el **Mapa Acuario**. Ve a la derecha para examinar y activar la terminal en la que pone error. Tras la escena, activa el botón de la máquina de tu derecha, tira de la palanca de la máquina de la izquierda y verás que la barrera de protección queda atascada. Ve al pasillo y gira la válvula indicada en la pizarra. Activa el botón y tira de la palanca para que bajen las protecciones. Activa el primer botón para drenar el agua. Vuelve al pasillo y sigue hasta cruzar la puerta del fondo. Cruza la del otro extremo de la zona con escombros.

Avanza y sube a la plataforma del final. Al activar el panel de la izquierda verás que el tiburón se mueve y la derriba. Empuja la terminal al agua y tira de la palanca para acabar con el tiburón (**Trofeo ¡Tiburón frito!** 1). Entra en el agua y coge la **Llave casa invitados de la galería**. Sal y sigue por la puerta que antes no cruzaste. En el pasillo hay **Recargas de Magnum**. Vuelve al baúl para dejar lo que has encontrado, coge el Libro rojo y salva.

Vuelve al pasillo de la habitación 002 y abre la puerta de la galería con la llave. Coge el **Cargador de pistola** y espera a que aparezcan unas abejas para esquivarlas. Corre por ese pasillo y examina el cadáver para conseguir **Insecticida**. Sal de la galería. Ve hacia el hueco de la pared que cubría el plano y usa el Insecticida.

Dentro de la galería ve hasta el final del pasillo y examina el escritorio para conseguir la **Llave casa invitados de la habitación 003**. Antes, debes resolver el puzle de las velas y los ojos.

En la parte central verás una puerta con un mecanismo de cierre. Ábrelo con el **código 345**. Coge una **Botella vacía** y coge líquido rojo. Lleva otra botella con agua y combínalas para conseguir el **NP-004**. Combina líquido amarillo con el NP-004 para conseguir **UMB Núm. 10**. Combina amarillo con agua para conseguir **UMB Núm. 7**. Combina el UNB Núm. 10 con el Num. 7 para conseguir **VP-017**. Combina el VP-017 con el líquido rojo para conseguir el **V-Jolt** 2. Vuelve la zona de los tiburones y entra por una puerta que antes no era accesible. Usa el V-Jolt para acabar con las raíces de la Planta 42.

Vuelve a la habitación 002 y entra en la 003. En la estantería del fondo coge el **Experimento de química orgánica** y pon el Libro rojo. Ordena los libros para que se vea la figura de una mujer tumbada. Cruza la puerta secreta que aparece. Tras la escena, coge la **Llave casco de la chimenea** (**Trofeo Ama de llaves**). Habla con Barry y cruza la puerta doble. Coge la **Hierba roja** y en la sala de guardado deja todos los objetos, menos la pistola, la munición y la Llave casco. Vuelve al hall de la mansión.

En la zona de la catarata verás unos perros con los que deberías acabar. En el cobertizo de las herramientas hay varios objetos.

LA MANSIÓN (SEGUNDA PARTE)

Nada más entrar en la mansión tendrás una escena en la que verás que un Hunter va hacia ti. Cuando acabe la escena entra en el pasillo de los cuadros de arte, corre hacia el cementerio y entra al hall principal de la mansión por la parte trasera.

Sube a la planta de arriba del hall y entra por la puerta doble oeste. Mucho cuidado en esta zona porque aparecerán dos Hunter. Sigue el camino hasta la zona que da acceso a la sala de guardado. En vez de bajar a la sala de guardado ve por el pasillo del fondo y entra por la primera puerta usando la nueva llave. Apaga la luz usando el interruptor junto a la puerta y coge la **Recarga para escopeta**, un **Puñal** y el archivo **Mensaje sobre seguridad**.

Ahora debes mover los muebles que ves en la zona de tal forma que cuando te subas a ellos veas que la gema del ojo de los animales que cuelgan de la pared no parpadea. Si parpadea es porque el águila está en línea y debes mover el mueble un poco. Cuando tengas la **Gema amarilla** y la **Gema roja** sal de la sala.



Ve a la sala de guardado y coge la Gema azul, asegúrate de que llevas las tres gemas y la Llave casco. Sal al pasillo y corre hasta salir por la puerta del fondo evitando a los Hunters que llegan por la ventana.

En el siguiente pasillo sólo te queda una sala por explorar y es a la que tienes que ir. Dentro de esta sala tendrás que poner la Gema amarilla y la Gema azul en la estatua del tigre para conseguir el **Disquete MO** 1 y algunas **Cargas de escopet**a respectivamente.

Vuelve al hall principal y avanza por la puerta que sigue bloqueada en el lado este. En esta primera zona encontrarás la segunda parte del archivo **Diario de Trevor** y una caja que contiene una **Cinta**. Luego sal por la puerta del fondo.

Al entrar en la siguiente zona verás a tu lado a un zombi, es fácil de esquivar por lo tanto ahorra munición. Coge el **Puñal**, la **Hierba verde** y un **Joyero**. Combina el Joyero con la Gema roja y forma el puzle para conseguir un **Broche** que debes examinar para conseguir la **Llave del emblema**.

Vuelve a la zona de los cuadros de colores por el cementerio, sal al pasillo y abre la puerta que está cerrada usando la nueva llave para llegar a un estudio. Enciende la lámpara para tener algo de luz y examina el mueble que ves a tu lado para encontrar un **Objeto de metal**. Mira en los cajones junto a la lámpara para encontrar **Recarga para escopeta**. Vuelve al pasillo y ve a la sala de guardado que tienes más cerca. Deja todos los objetos menos la Llave casco y algún arma potente como el Lanzagranadas o la Escopeta de asalto. Antes de avanzar es recomendable guardar la partida.

Vuelve a la planta de arriba del comedor y entra por la primera puerta. Sigue el pasillo hasta el otro extremo para llegar a la zona de las estatuas donde conseguiste la Llave armadura. En esta zona ve hasta el fondo y abre la puerta usando la Llave casco.

Antes de seguir avanzando por la zona equípate el arma más potente que hayas traído y coge las dos Hierbas verdes que ves al entrar. Según avances aparecerá la serpiente Yawn en la zona, sigue corriendo y baja por la escalera de mano hasta la zona central. »

» **El método para acabar con la serpiente** es el mismo que antes. Esta vez tienes que dar vueltas alrededor de la librería y buscar el momento oportuno para dispararle en la cabeza ⓐ. Cuando la derrotes conseguirás el **Trofeo Monster Hunter**. Al acabar con el jefe verás que golpea la estantería y que cae el libro **Volumen 2** al suelo. Cógelo y examínalo para conseguir el **Medallón del lobo**.

Vuelve a la sala de guardado donde estuviste por última vez y deja el Medallón del lobo en el baúl. Sal de la sala y sube la escalera, sigue el pasillo hacia el este, entra por la puerta del fondo y abre la siguiente puerta usando la Llave casco.

En esta zona debes completar un puzle. Empieza empujando la estatua hasta el otro extremo de la sala. Vuelve al principio, pasa por detrás del muro y activa el botón de la pared del fondo. Debes volver corriendo al principio para no ser aplastado. Ahora corre hasta la primera estatua y muévela rápidamente hasta la baldosa azul para abrir un pasadizo. Aquí encontrarás un **Puñal** y un agujero por el que debes entrar y donde encontrarás el libro **Volumen 1**. Examínalo para conseguir el Medallón águila. Al fondo del túnel encontrarás la tercera parte del archivo **Diario de Trevor**. Pulsa el botón de la tumba y baja al sótano de la mansión.

Ten mucho cuidado en esta zona porque te esperan tres arañas. Avanza corriendo hasta un cruce, ve hacia la derecha para coger el **Plano Mansión B1** de la pared y una **Recarga para escopeta** al fondo. Date la vuelta y avanza por la izquierda hasta salir de la zona.

Aquí encontrarás varios zombis de los que no podrás escapar. Coge la **Hierba roja**, la **Hierba azul**, un **Puñal** y avanza por el pasillo hacia el norte para llegar hasta una palanca que debes activar para poner en funcionamiento el suministro eléctrico. Vuelve al cruce y sigue el otro camino, antes de salir por la puerta que te lleva a la cocina coge el **Cargador de pistola** que verás encima de un bidón. Coge el **Puñal** en la mesa central y espera a que venga el zombi del pasillo del fondo para pasar y usa el ascensor del fondo.

Ten cuidado al salir del ascensor porque tendrás un zombi a cada lado. Corre hacia abajo según llegas a la zona y cuando llegues al final del pasillo date la vuelta para esperar a que vengan los dos zombis. Una vez que acabes con ellos coge las dos **Hierbas verdes** y la **Hierba roja** que ves en la zona. Entra en la pequeña sala que ves en el pasillo, coge las **Granadas**, la **Recarga de escopeta**, el **Recambio de batería** y la **Batería**.

Vuelve al pasillo de los cuadros y los cuervos y luego a la sala de guardado más cercana. Ahora sólo debes llevar armas con munición, la Manivela y la Batería. Tu objetivo ahora es volver a la zona de la catarata en el patio.

Cuando llegues a esa zona debes acabar con los perros para poder llegar hasta el extremo opuesto de la catarata, colocar la batería en el hueco correspondiente y usa el ascensor. Al hacerlo volverás al patio de los perros y tendrás que pasar a la siguiente zona para llenar el estanque usando la Manivela. Vuelve al patio anterior, usa el ascensor para ir a la zona de la catarata y sigue el camino que cubría la catarata.

Al bajar las escaleras puedes ir hasta el fondo del túnel para encontrar una máquina de escribir, una **Cinta** y un baúl. Deja la Manivela en el baúl y coge alguna Escopeta o el Lanzagranadas antes de volver al comienzo del túnel y entrar por la puerta junto a la escalera.

Sigue el único camino que tiene el túnel hasta llegar a la sala del ascensor. Aquí verás un **Cargador de pistola** encima de una reja del suelo y otro **Cargador de pistola** más, antes de pasar por la puerta del fondo. Al poco de avanzar te encontrarás con tu compañero Enrico y verás una escena.





Cuando acabe coge la **Manivela** del suelo. Sal de la zona corriendo e intenta esquivar al Hunter. No conviene malgastar munición porque a esta zona no vas a volver.

La zona del ascensor es segura pero en el siguiente túnel te esperan dos Hunter más. Vuelve al baúl y usa la nueva Manivela en el hueco que ves en la pared, a la derecha de la máquina de escribir, y más adelante coge la **Hierba verde** antes de pasar por la puerta.

En el siguiente túnel debes examinar la roca que bloquea el camino y correr hacia la entrada para evitar ser aplastado. Luego ve donde estaba la roca para encontrar una **Recarga para escopeta**. Date la vuelta y sigue por el túnel hasta ver otra puerta, antes cruzarla asegúrate de llevar equipada tu arma más potente.

Nada más entrar aparecerá el jefe Black Tiger, una araña más grande de lo normal. Es uno de los jefes más fáciles del juego. Es bastante lento en atacar pero no podrás llegar a acabar con él sin esquivar alguna de sus embestidas o su veneno ❸. Cuando le derrotes conseguirás el **Trofeo Sentido arácnido** y deberás salir corriendo de la zona para evitar a las pequeñas arañas que aparecerán. Vuelve a entrar en la zona, coge el **Cuchillo de supervivencia** encima de unos barriles del fondo y úsalo para cortar la telaraña de la puerta por la que debes avanzar.

En el siguiente túnel ve hacia el este para encontrar el **Mapa de Patio B1** en la pared y dos **Hierbas azules**, sal por la puerta del otro extremo. Tendrás que usar tres veces la Manivela en el hueco de la pared y apartarte del camino para no ser arrollado por otra roca. Ve donde estaba la roca para encontrar un **Botiquín** y entra por la puerta.

En esta sala tendrás que completar un puzle. Mueve la columna hasta la extraña pared de color marrón y usa la Manivela en el hueco de la pared dos veces. Ahora debes poner la estatua en la baldosa central dos veces para hacer que gire y que tenga la misma posición que la estatua del fondo. Colócala en el hueco para que se abra un compartimento que oculta un **Cilindro**.

Vuelve al baúl y deja todos los objetos menos la Pistola, el Cargador de pistola y el Cilindro. Ahora debes volver a la zona del ascensor de la cueva teniendo en cuenta a los Hunters. Aquí encontrarás una máquina que debes examinar para conseguir un **Eje** y combínalo con el Cilindro para ponerlo de nuevo en la máquina. Pulsa los botones **4-2-3-1** para que venga el ascensor. Tras la escena, entra por la puerta más próxima.

Avanza hasta una bifurcación en el túnel y ve hacia la izquierda para encontrarte con Lisa. Date la vuelta rápidamente y sigue por el otro camino. Al bajar una escalera verás una **Hierba verde** y una **Hierba roja**, date la vuelta y entra por la puerta del este. Escala la pila de cajas que ves para encontrar **Recarga de Magnum**, un **Cargador de pistola** y un **Recambio de batería**.

»





» **Baja de la pila de cajas y mueve la caja** de madera hasta el ascensor. Ponlo en marcha. Vuelve corriendo al ascensor y cuando acabe la escena coge el **Objeto de metal** del baúl y baja la escalera. Mueve la caja de madera hasta el triturador de basuras y aplasta la caja antes de saltar al hueco y coge el **Lanzallamas estropeado** ❹.

Vuelve al túnel de Lisa, ve hacia la izquierda para verla y luego hacia la derecha para ver una palanca que debes activar para que aparezcan unas barras en la pared. Sigue el camino hasta bajar las escaleras y sigue recto. Deja el Lanzallamas estropeado en las barras para desbloquear la puerta y sal.

Avanza por la zona sin parar para no ser mordido por las serpientes. Cuando llegues a la pequeña habitación tienes que coger el **Joyero** de la pared y examinarlo para conseguir un **Anillo de piedra** y el otra parte del archivo **Fotografía familiar y notas**. Combina el Objeto de metal con el Anillo de piedra para conseguir el **Objeto de piedra y metal**. Sube la siguiente escalera y ve hacia el este para encontrar una **Hierba azul** y una **Hierba verde**. Date la vuelta y sube por la siguiente escalera.

Te encuentras de nuevo en la cabaña del bosque. Sigue el camino de vuelta a la mansión. En el cobertizo de herramientas coge el **Objeto de piedra y metal** que abrió antes la entrada. Ya en la mansión, ve al hall principal, baja las escaleras centrales y usa los dos objetos de piedra y metal en la puerta para poder abrirla y pasa.

Nada más entrar verás una máquina de escribir para guardar la partida y un baúl al bajar la escalera. Este es el punto de no retorno del juego y en esta zona tendrás que tomar una decisión que te llevará a ver uno u otro final, por lo tanto si quieres puedes crear un backup de tu partida por si quieres verlos todos.

Asegúrate de coger el Medallón del lobo, el Medallón del águila, algunas armas y objetos de curación. Sigue el camino hasta reunirte con Barry.

Durante la escena tendrás que tomar la decisión de si quieres devolverle la pistola Barry o no. Si se la devuelves sobrevivirá al combate, conseguirás el **Trofeo Trevor de la suerte** y podrás conseguir el mejor final del juego si sigues el resto de la guía ❺. Si eliges la opción de no devolverle la pistola morirá, conseguirás el archivo **Fotografía de Barry**. No conseguirás el final bueno, pero sí el trofeo de encontrar todos los archivos.

La guía está centrada en conseguir el mejor final, así que devuélvele la pistola a Barry. Ahora mueve las cuatro columnas que ves en la zona para que caigan fuera mientras que Barry se enfrenta a Lisa. Cuando Lisa se vaya, habla con Barry y examina el ataúd para encontrar otra parte del archivo **Fotografía familiar y notas** antes de salir.

Una vez fuera ve hacia la fuente y coloca los emblemas en sus huecos. Se vaciará la fuente y podrás bajar las escaleras que llevan al Laboratorio. Conseguirás el **Trofeo Buscando la verdad.**

EL LABORATORIO

Sigue hasta bajar por una escalera. Encontrarás una **Cinta**, una **máquina** y un **baúl**. Coge la Pistola, el Cargador de pistola, el Encendedor y el Recipiente combustible y sal por la puerta del fondo.

Rellena el Recipiente combustible en el bidón de queroseno para quemar a los zombis. En esta primera zona hay tres. Avanza por el pasillo hasta el final y coge el segundo **Disquete MO** del escritorio ❶. Vuelve atrás y baja las escaleras para llegar a la tercera planta del laboratorio.

Hay otro par de zombis. Acaba al menos con el más cercano y quémalo. En la siguiente zona verás un **Botiquín** en el suelo. Cruza la puerta que tienes al lado y encontrarás dos **Radiografías**. Examina el escritorio de la derecha para encontrar el archivo **Carta del científico**. Examina el hueco que ves entre las dos radiografías y coloca la Radiografía de Clark en él y la otra en el hueco de la derecha. Cerca de la puerta hay un interruptor para cambiar la luz del cuarto y conseguir la contraseña **CELL**.

Vuelve a la primera zona y sal por la puerta doble del noreste. En el suelo verás **Recargas de Magnum**. En el escritorio de la derecha verás el archivo **V-ACT Nota de un científico** y un **Recambio de batería** en la estantería de atrás. Activa el ordenador, usa JOHN de usuario y ADA de contraseña. Elige la planta B-2F y usa la contraseña CELL. Elige las puertas de B-3F y sal.

Vuelve al pasillo donde cogiste el botiquín y entra por la puerta del fondo a la derecha. Elimina al zombi y coge las **Recargas de Magnum** y la **Caja con filtros**. En el otro lado, examina la estantería para encontrar el archivo **FAX** y el aparato del escritorio del fondo para usar el Disquete MO. Se abrirá uno de los seguros.

Vuelve arriba y entra por la puerta del fondo. Verás a la izquierda de Jill el tercer **Disquete MO** ❷, un **Spray** medicinal en la mesa central y el archivo **Protocolos de seguridad** en la esquina noroeste. Acércate al proyector y usa la Caja con filtros para conseguir el código **8462**. Junto a la mesa verás una terminal. Introduce el código para abrir una compuerta. Ve a esa zona para encontrar la **Llave del laboratorio**. También verás un equipo de edición de vídeo con el que puedes ver el vídeo de Kenneth del principio.

Vuelve al piso inferior y sal por la puerta doble del sureste. Mueve la estantería hasta el fondo, coge la **Recarga para escopeta** y entra por el conducto de ventilación de la pared de la derecha. Espera a que aparezcan dos quimeras, elimínalas y entra por el otro conducto. En la zona verás otra terminal para usar el segundo Disquete MO. Empuja la estantería para volver a la zona central. »





» **Entra por la puerta del sureste.** En el siguiente pasillo acaba con dos zombis y entra por la puerta que ves en el cruce para llegar a una **sala de guardado**. Hay una **Cinta**, un **Spray** medicinal y **Granadas**. Deja todos los objetos en el baúl y lleva solo la Escopeta o el Lanzagranadas, munición, el Disquete MO y salva.

Vuelve al pasillo y sigue por la puerta del sur. Al entrar, ve a la derecha y acaba con la quimera. Al examinar el generador del fondo obtendrás una **Cápsula de combustible**. Vuelve donde usaste el Disquete MO y usa la cápsula en la máquina del fondo.

Lleva la cápsula de vuelta a la máquina donde la encontraste. No puedes correr, ni disparar y ni ser atacado, porque podría estallar la cápsula. Cuando la hayas puesto en la máquina corre hacia la puerta del otro extremo y no mates a las quimeras.

Según llegas a la siguiente zona avanza recto y prepárate para acabar con varias quimeras. Verás la terminal donde debes usar el último Disquete MO. Luego sal corriendo por la puerta del fondo. Activa la terminal central con cuidado porque aparecerán más quimeras.

Vuelve a la sala de guardado, coge tus mejores armas, munición, objetos de curación y salva. Vuelve al pasillo y usa el ascensor del fondo para llegar a la cuarta planta. Sigue el camino hasta ver la escena en la que descubrirás quién era el traidor y comenzará el combate contra el jefe Tyrant ❸.

La mejor táctica es correr en círculos para ganar distancia y acribillarle cada vez que veas una oportunidad. No vayas al fondo de la sala porque no tendrás escapatoria, da vueltas solo por el centro de la sala.

Cuando le derrotes, examina el cuerpo de Wesker para conseguir el archivo **Observaciones** y habla con Barry. Ve a la terminal de la esquina noreste del mapa y desbloquea la salida de la esquina contraria. Al salir de la zona tendrás una escena y volverás a la segunda planta.

Ve a la puerta que abriste con los Disquetes MO. Baja por las escaleras y examina la puerta del final para reunirte con Chris y conseguir el **Trofeo ¿Lo tengo que hacer yo todo?** ❹. Vuelve a entrar en la celda para encontrar una **Recarga para escopeta**.

Vuelve a la entrada del laboratorio, coge lo que te hagan falta del baúl (deja un espacio libre), salva y sube por la escalera. Arriba, examina la puerta junto a tus compañeros. Coge los objetos sólo si tienes espacio para el **Fusible** que verás al final de la siguiente pasarela y que necesitas para activar el ascensor que te lleva al helipuerto. Coge las **Bengalas** que tienes justo delante y úsalas para dar comienzo al combate final contra el Tyrant.

La táctica para acabar con Tyrant es muy simple: usa las mejores armas que te queden y no pares de disparar. Y no dejes que se acerque mucho. Además de tener poco tiempo para derrotarle debes hacerlo sin que mate a Barry. Cuando le hayas disparado suficientes veces verá que Brad arroja un Lanzacohetes desde el helicóptero: úsalo para rematarle ❺.
Con esto dará por finalizada la historia de Jill y habrás obtenido el mejor final del juego.





GUÍA PASO A PASO: CHRIS REDFIELD

Puedes seguir la guía de Jill Valentine teniendo en cuenta estos cambios. Así obtendrás el mejor final de Chris.

LA MANSIÓN (PARTE I)

Encuentra el cadáver de Kenneth, vuelve al hall y coge la **Pistola**. Luego, al examinar la bañera en la que aparece un zombi, verás la **Llave vieja** con la que conseguir el **Químico**.

Al llegar a la sala de guardado bajo la escalera coge la **Llave vieja** junto a la máquina. Ve a la cocina (en la zona del cadáver de Kenneth) para encontrar otra **Llave vieja**. Cambia la Escopeta por la **Escopeta estropeada** ❶.

Cuando consigas la Llave armadura úsala para conseguir otra **Llave vieja** dentro del armario en la sala donde Jill encuentra el archivo Diario del guarda.

Cuando le lleves el Suero a Richard, Rebecca se quedará un tiempo en la sala y si hablas con ella te curará hasta tres veces. **Sigue hasta al puzle de los insectos** para conseguir el **Blasón del viento**. La **Llave vieja** para abrir esta puerta está en un mueble de la sala de al lado.

Para conseguir la Llave de la mansión escudo en el comedor, Rebecca tocará el piano para obtener el **Escudo de oro**. Debes ir al hall y esperar unos 3-5 minutos. Si vuelves y no ves una escena, no esperaste bastante.

No hace falta que derrotes a la serpiente Yawn, céntrate en coger la **Máscara sin rostro** y deja que te muerda. Al salir te encuentras con Rebecca y deberás ir a por Suero para Chris y lograr el **Trofeo Bravo, Rebecca, Bravo**.

Cuando vayas a por la cuarta máscara asegúrate de llevar la Llave vieja para abrir la verja que da al cementerio y la Escopeta para acabar con el enemigo de la tumba. Cuando cojas el **Objeto de piedra y metal** del ataúd conseguirás el **Trofeo ¿Robando a los difuntos?**

CASA DE INVITADOS

Sigue hasta electrificar al tiburón en el acuario. Coge la **Escopeta de asalto** que verás junto al primer tiburón agonizante.

Cuando debas ir a la habitación 003 lleva el Magnum. Chris no puede crear el V-Jolt, pero puedes entrar con el código 125.

Chris tendrá que enfrentarse al jefe Planta 42 pasando por la puerta que aparece tras el puzle de los libros rojos. Para acabar él, cuando veas que deja al descubierto el bulbo de la parte inferior sube por la escalera más próxima a la puerta y acribíllalo con el Magnum ❷. Obtendrás **Trofeo Jardinería de alto riesgo**.

LA MANSIÓN (PARTE II)

Antes de ir a por el **Objeto de metal haz un backup de la partida**. Cuando lo tengas, sube rápidamente al despacho en el que estaba el Silbato y acaba con un Hunter. Conseguirás el **Trofeo Castigado sin cenar** ❸.

Derrota a la serpiente Yawn y coge el **Archivo 2** para obtener el **Trofeo Colección completa**.

Sigue hasta los túneles del patio bajo la cascada. Donde debes examinar la primera roca, verás un **Lanzallamas** en la pared que podrás usar solo en esta zona. **Para acabar con Lisa Trevor,** usa el método de Jill y conseguirás el **Trofeo Reunión familiar**.

EL LABORATORIO

Sigue la guía hasta el final. ganarás el **Trofeo ¿Qué harías sin mí?**







LISTADO DE TROFEOS

No hemos incluido los trofeos que se consiguen automáticamente durante la historia.

ORO

EN OCASIONES NO VEO MUERTOS

Completa el juego en modo Enemigo invisible.
Se desbloquea completando el juego con ambos personajes en dificultad Normal o una vez en Supervivencia.

PLATA

¡BARBACOA!

Quema a dos zombis a la vez con el mechero.
El Recipiente de combustible está en una sala de guardado. Si juegas con Jill necesitarás además el Encendedor, que está en un despacho. Cuando tengas ambos objetos, busca cualquier zona en la que haya dos zombis y mátalos de manera que queden uno encima del otro. Luego préndeles fuego.

TENÍA QUE SER JILL

Completa el juego con Jill rescatando a Barry y a Chris.
Sigue la guía paso a paso.

¡NO NOS DEJES, JILL!

Completa el juego con Jill sin rescatar a nadie.
Toma las decisiones contrarias a las que detallamos en la guía respecto a Barry y Chris.

TENÍA QUE SER CHRIS

Completa el juego con Chris rescatando a Rebecca y a Jill.
Si sigues la guía paso a paso salvarás a ambos personajes.

¡NO NOS DEJES, CHRIS!

Completa el juego con Chris sin rescatar a nadie.
Toma las decisiones contrarias a las que detallamos en la guía respecto a Rebecca y a Jill.

EN MENOS QUE CANTA UN ZOMBI

Completa el juego en 3 horas.
Es recomendable jugar con Jill en la dificultad Normal, desbloquear el Lanzacohetes y centrarte sólo en completar el juego. El tiempo no se detiene cuando pausas. Guarda siempre que lo veas oportuno y carga la partida si piensas que alguna sección la puedes hacer mejor. Algunos pasos de la guía no son obligatorios. El puzle de las velas en la Casa de invitados, por ejemplo, puedes mirar cuales son las pestañas y los números de las bolas y cargar la partida de nuevo para ahorrar esos minutos. Deja que muera Barry y de paso conseguirás una Magnum con algunas balas.
En el laboratorio no hace falta conseguir las contraseñas de John y Ada y tampoco hace falta usar el proyector para conseguir la otra contraseña. No pierdas tiempo rescatando a Chris.

LLEVO UN POCO DE PRISA

Completa el juego en 5 horas.
Ver trofeo anterior.

AL FILO DE LO IMPOSIBLE

Completa el juego solo con el cuchillo. (Nada de mechero, objetos de defensa o pisar zombies).
Es uno de los trofeos más complicados. Es recomendable jugar en Muy fácil. Nada más comenzar, asegúrate de que nunca te equipas un arma de fuego, si las guardas en el baúl mejor. Es recomendable no salvar a nadie y evitarás enfrentarte al Tyrant al final del juego.

GUARDAR ES DE COBARDES

Completa el juego sin guardar.
Es recomendable intentarlo en la dificultad Muy fácil.

EL FIN DE LA PESADILLA

Completa el juego en dificultad difícil.
Para desbloquear la dificultad Difícil, completa el juego en normal. Si piensas que alguna zona puedes hacerla sin sufrir daño o sin gastar munición repítela.

SURVIVAL HORROR

Completa el juego en modo Supervivencia.
Completa el juego en Normal con ambos personajes o en Difícil una vez para desbloquear la dificultad Supervivencia.

ARMADO HASTA LOS DIENTES

Consigue todas las armas.
Debes completar el juego con ambos personajes.
• **Cuchillo:** comienzas con él.
• **Pistola:** Jill la tiene. A Chris se la da Jill en la mansión.
• **Escopeta:** en la mansión.
• **Escopeta de asalto:** Jill la consigue en el primer enfrentamiento con Yawn. Chris la encuentra en la Casa de invitados.
• **Lanzagranadas:** sólo Jill la encontrará en el balcón al sureste del segundo piso de la mansión.
• **Magnum 357:** al resolver el puzle de las tumbas antes de llegar a la cabaña de Trevor.
• **Pistola de autodefensa:** habitación 001, Casa de invitados.
• **Lanzallamas:** sólo Chris puede conseguirlo, antes de enfrentarte al jefe Black Tiger.
• **Magnum 44:** Jill la conseguirá de Barry si decides no devolverle el arma.
• **Lanzacohetes:** durante el combate final si salvamos a los personajes correspondientes.
• **Samurai Edge infinita:** completa el juego en menos de 5 horas.

BRONCE

ESTO ES RESIDENT EVIL

Muere por primera vez
Deja que te maten.

CAZADOR CAZADO

Derrota a un Hunter.
Si jugamos con Chris tendremos que acabar con uno para salvar a Rebecca.

HUELE A CHURRASCO

Quema a un zombi.
Ver trofeo ¡Barbacoa!

22 Y SIN PAGAR UN CÉNTIMO

Consigue todos los trajes.
Debes acabar el juego dos veces. Asegúrate de que siempre usas el “Una vez más”.

COMO LA PALMA DE MI MANO

Visita todos los sitios en todos los mapas.
Debes visitar todas las zonas y coger todos los objetos. Fíjate en el mapa. Si la zona es de color rojo significa que falta algo por hacer o recoger. En los niveles más altos de dificultad aparecen menos objetos y es más fácil conseguirlos. Cuando se inicie la cuenta atrás en el laboratorio no podrás volver atrás.

NI UN RASGUÑO

Completa el juego en dificulta muy fácil o superior.
Ver trofeo Survival Horror.

HERIDAS LEVES

Completa el juego en dificultad fácil o superior.
Ver trofeo Survival Horror.

SANGRE, SUDOR Y CICATRICES

Completa el juego en dificultad normal o superior.
Ver trofeo Survival Horror.

TODO UN CABALLERO

Salva a Jill con Barry.
Al comienzo de la historia de Jill tendrás que ir a una de las habitaciones de la planta baja en el lado este de la mansión para encontrar la escopeta colgada de un expositor. Al coger la escopeta caerás en una trampa y después de examinar las dos puertas de la sala Barry te salvará.

RETRASANDO LO INEVITABLE

Salva a Richard con la ayuda de un suero. Durante el transcurso de la historia llegarás a un punto en el que tendrás que ir en busca de un suero para salvar a Richard.

POR LOS PELOS...

Sobrevive al primer ataque de Yawn.
Tendrás que completar este combate sin que te envenene.

TREVOR DE LA SUERTE

Salva a Barry de manos de Lisa Trevor.
Jugando con Jill tendrás que tomar la decisión de si devolverle su arma a Barry o no antes: devuélvesela.

¿LO TENGO QUE HACER YO TODO?

Libera a Chris de su cautiverio con Jill.
Sólo lo podrás lograr con Jill. Está indicado en la guía.

CASTIGADO SIN CENAR

Salva a Rebecca de manos del Hunter.
Sólo puedes conseguirlo con Chris. Está indicado en la guía.

¿QUÉ HARÍAS SIN MÍ?

Libera a Jill de su cautiverio con Chris.
Ver ¿Lo tengo que hacer yo todo?


CONTENIDO EXCLUSIVO
CIVIL WAR DLC PACK
ANT MAN DLC PACK*
*Contenido disponible en marzo 2016
7
www.pegi.info
LEGO
MARVEL
VENGADORES
DISPONIBLE EL 29 DE ENERO
LEGO video games
MARVEL
games
WB GAMES
PS4
También disponible en PS VITA y PS3